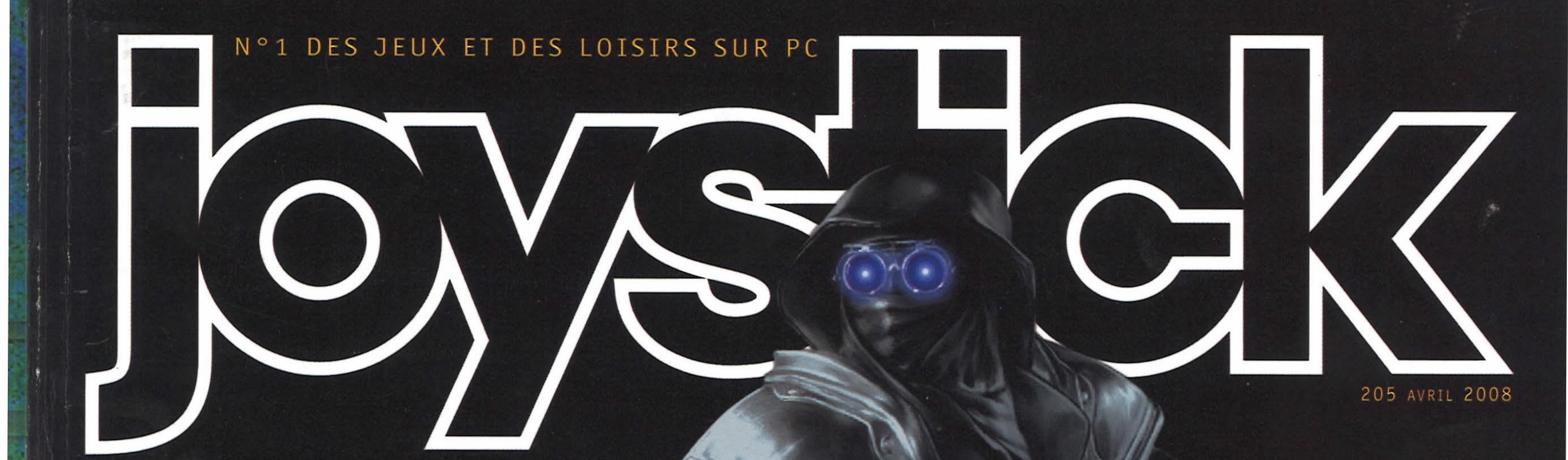


205 AVRIL 2008

DÉCOUVREZ DAMNATION

Action, grandes gueules et haute voltige

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 08

Compte rendu complet

TESTS

IMPERIUM ROMANUM

Rome ne s'est pas faite en un jour

AUDIOSURF

Gentlemen, start your music !

MATOS

9600 GT :

La bonne affaire ?





Numéro 205 • Avril 2008 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1000 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 10,45 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

DAMNATION • FRONTLINES • AUDIOSURF • IMPERIUM ROMANUM • AVRIL 2008 • 6,95 € 205


NEED FOR SPEED
PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE AVEC LE PT-AX200E
Jouez à Need For Speed ProStreet sur grand écran avec Panasonic PT-AX200E .
NEED FOR SPEED PROSTREET
GAME MODE
GRÂCE AU MODE JEU , JUSQU'À 15% DE DÉTAILS EN PLUS ET UN TEMPS DE RÉPONSE 3 FOIS PLUS RAPIDE.
Tous les vidéo projecteurs ne sont pas capables de suivre le rythme et la vitesse de l'action des nouveaux jeux vidéo. Le projecteur Home Cinema PT-AX200E passe à la vitesse supérieure avec un mode jeu qui réagit aussi vite que vous. Cela sera encore plus évident lorsque vous passerez d'un simple écran télé à un immense écran de 130 pouces où vous jouerez avec une restitution magnifique de tous les détails. Grâce à ses deux prises HDMI et sa compatibilité 24 p, vous passez très facilement d'un jeu à un film. Ses 2 000 lumens et sa technologie Harmonie des Lumières 2 vous permettront d'apprécier la qualité HD en 16 /9 sans avoir besoin de plonger votre salon dans une obscurité totale. www.panasonic.fr
Panasonic
ideas for life

JOYSTICK n° 205 - Avril 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail: abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Chef de rubrique Réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Chef de rubrique Test : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique News : Michel « Yavin » Beck
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

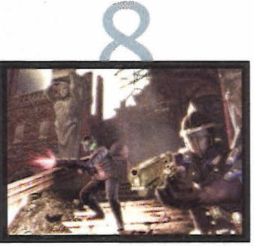
Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bézy, Damien « Savonfou » Coulomb, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Brice « Tuttle » Roy, Sylvain « Lucky » Tastet, Marie-Claude Rodriguez et Fabrice Bloch.

Sommaire

205 AVRIL 2008

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS



JEU DE LA COUV
Un savoureux mélange entre Prince of Persia pour les acrobaties et Gears of War pour l'action. C'est ce que propose Damnation, un titre original que nous voulions partager avec vous.



REPORTAGE
La Game Developers Conference est l'occasion d'aller serrer quelques pognes à San Francisco, d'échanger des sourires et de parler jeux vidéo avec tous les protagonistes du milieu. Retrouvez un condensé de tous les éléments importants présents à cette conférence.



TESTS
Excuse-moi PC, je t'ai trompé ! Tu sais depuis quelques mois, toi et moi, ce n'est plus comme avant. Tu te laisses aller. Tes Imperium Romanum et autres Frontlines n'ont pas réussi à détourner mon regard de cet alléchant Devil May Cry 4 sur console. Tu dois faire des efforts, pour l'avenir de notre couple.

RÉSEAU
La création de mods mène à tout. La preuve avec l'interview de Fabien Cerutti qui nous parle de son projet de bande dessinée tirée du Bâtard de Kosigan. Pour les accros de Call of Duty 4, profitez des conseils de Savonfou pour cumuler les défait... euh les victoires en multijoueur.

ET AUSSI...

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)



FABRICATION
Directrice de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico-Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.

Future
MEDIA WITH PASSION

COUVERTURE
© Codemasters/Blue Omega

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE





sommaire #205

Ce DVD possède une étrange similitude avec une crêpe. Si on ne le retourne pas, on ne peut profiter de toutes ses saveurs. Par contre, ceux qui appelleront pour signaler que le DVD ne fonctionne pas dans une poêle seront automatiquement transféré vers un psy ! Maintenant que vous savez comment trouver toutes les démos et le jeu complet du mois, il ne reste plus qu'à en profiter.

Cyd

LE JEU COMPLET

Rainbow Six Lockdown

Genre : FPS
Développeur : Red Storm Entertainment
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : http://rainbowsixgame.fr.ubi.com/home.php
Config minimum : Windows XP/2000, CPU 1.5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 8 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 600 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo

En résumé





Lockdown marque un tournant dans la série des Rainbow Six. Auparavant axé sur la simulation et la tactique, RS se dirige désormais vers des sensations plus arcade, avec une prise en main plus aisée et de l'action plus dynamique. Déplacements au clavier, visé à la souris, les contrôles standard des FPS sont respectés mais ne vous attendez pas à devoir réfléchir plus de trois secondes avant d'appréhender un ennemi. Ici, on avance et on shoote. Par contre, niveau trame de fond, ça n'a pas bougé d'un pouce par rapport aux épisodes précédents. De méchants terroristes viennent mettre le monde en péril. Ils se sont emparés d'un virus mortel que seuls vous et votre équipe pouvez récupérer. Au moins, vous n'aurez pas à vous concentrer sur le scénar !

Les démos



Jack Keane

Genre : Aventure
Développeur : CDV Software
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.jackkeane.com
Config minimum : Windows XP/Vista, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 2,6 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo

Sam & Max 203 : Night of the Raving Dead

Genre : Aventure
Développeur : Telltale Games
Éditeur/Distributeur : Telltale Games
Site Internet : www.telltalegames.com/samandmax
Config minimum : Windows 98/98 SE/XP/2000, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo



Imperium Romanum



Genre : Gestion
Développeur : Haemimont Games
Éditeur/Distributeur : Kalypso
Site Internet : www.imperium-game.com/fr
Config minimum : Windows XP/Vista, CPU 1,6 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo

Shadowgrounds Survivor

Genre : Action
Développeur : Frozenbyte
Site Internet : www.shadowgroundsgame.com/survivor
Config minimum : Windows XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, arte graphique 128 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo



Silverfall : Earth Awakening



Genre : Hack & Slash
Développeur : Monte Cristo
Éditeur/Distributeur : Monte Cristo
Site Internet : www.silverfall-lejeu.fr
Config minimum : Windows XP/2000/Vista, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 MoConfig recommandée : Windows XP, CPU 2,6 GHz, 1 Go de Ram, arte graphique 128 Mo

Spaceforce Captains



Genre : Stratégie
Développeur : ProvoxGames
Éditeur/Distributeur : JoWooD
Site Internet : www.sfcaptains.com/mNews.aspx
Config minimum : Windows 98/98 SE/XP/2000, CPU 2 GHz, 768 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo

Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS
- Jets'n'Guns
- King Mania
- Magic Farm
- Phantasia 2
- Shnazz Tower Defense
- Space Hulk
- ThunderWheels
- Waterstorm

UTILITAIRES
- Attribute Changer
- Piky Basket
- Shup

VIDÉO
- Alone in the Dark

BONUS
- Warsow

DRIVERS
- Catalyst 8.2 pour Windows XP et Vista
- ForceWare 174.16 pour Windows XP et Vista

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail: cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante:

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

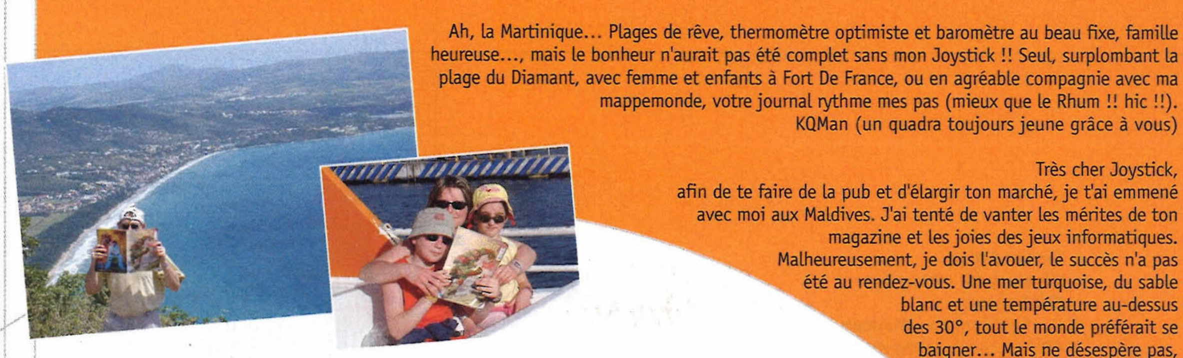
RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@futurenet.fr

Around The Weurld, tout baigne...



Ah, la Martinique... Plages de rêve, thermomètre optimiste et baromètre au beau fixe, famille heureuse..., mais le bonheur n'aurait pas été complet sans mon Joystick !! Seul, surplombant la plage du Diamant, avec femme et enfants à Fort De France, ou en agréable compagnie avec ma mappemonde, votre journal rythme mes pas (mieux que le Rhum !! hic !!).

KQMan (un quadra toujours jeune grâce à vous)

Très cher Joystick,
afin de te faire de la pub et d'élargir ton marché, je t'ai emmené avec moi aux Maldives. J'ai tenté de vanter les mérites de ton magazine et les joies des jeux informatiques. Malheureusement, je dois l'avouer, le succès n'a pas été au rendez-vous. Une mer turquoise, du sable blanc et une température au-dessus des 30°, tout le monde préférait se baigner... Mais ne désespère pas, pour moi, tu restes le meilleur magazine ! Bravo à toute l'équipe, continuez comme cela.

Herbert

Salut mes geeks préférés,

Des grosses bises d'Istanbul, devant la très classe mosquée bleue qui poutre. Vu qu'il faut enlever ses chaussures à l'entrée, je ne conseille pas la visite à l'équipe de Joy.

Raphaël

C'est mal de dire qu'on pue des pieds ! Et en plus, ce n'est pas vrai... enfin, pas pour tous. Et au lieu de dire des conneries, faites gaffe avec votre mag', c'est quand même Savonfou qui a co-écrit le papier de couv' et il a passé un séjour à Istanbul il y a peu...



COURRIER

par Fabio

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Ayez pitié de nous, lecteurs !

Salut les joystickeurs, salut les loutres,
Mais qu'avez-vous bu avant d'envoyer le numéro 203 chez l'imprimeur ? Dans les news, on peut lire que Rico Rodriguez s'éclatera dans Just Cause 2 sur un terrain de... 1000 m². Soit la taille d'une piscine olympique – Merci, on ne se perdra pas. Dans les Net News, on apprend que Rockstar met à disposition ses anciennes gloires sur Steam et j'y découvre : Max Payne 3 (enfin, y a marqué les 3 Max Payne...) !!! Celui-ci, je ne l'ai pas vu en test ni en vente... On m'aurait menti ? À mon avis l'herbe de Blood Bowl devait être trop bonne mais je demanderais à Tuttle une expertise complète.
À bientôt et bonne continuation.

Loïc

Ça ne va pas non de dire des trucs comme ça ? Et notre crédibilité alors ? Vous y avez pensé ? Si tout le monde s'aperçoit que le mag est truffé d'erreurs, croyez-vous qu'il va continuer à se vendre ? Et comment on va se payer du Cyril Lignac nous après ? Pfff...

100 balles et un Free2Play

Bonjour à toute l'équipe de Joystick,
Étant fan du jeu online, vous serait-il possible de mettre plus de Free2Play sur le DVD qui accompagne le mag' ??

Maniel

Vous ne voulez pas qu'on vous envoie Cyd à domicile aussi ? Non, mais !

Nom de code Mia Frye

Félicitations - Le Mag, superb. Le Supp-très, très, très nice. Le DVDx2 = Double « K »- quelle decept... Le prix est prohibitif ici-bas. J'achète de temps à autre. Une bouffée d'air frais, comme on le dit. Please excuse my French. But anyway, Congratulations... continue doing your Best. If you know where I can get my hands on «The Red Baron II», please let me know. C'est mon quête du Graal. Mesi anpil mes amis.

Patrick

Tango ? Allô, ici Loup White. Tango Haïti 38 024, me recevez-vous ? Do you receive me ? Le Baron Rouge II est bien arrivé au point de rendez-vous. Je répète, le Baron Rouge II est bien arrivé au point de rendez-vous.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél. : 01 44 84 05 50 abofuture@dipinfo.fr

- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org



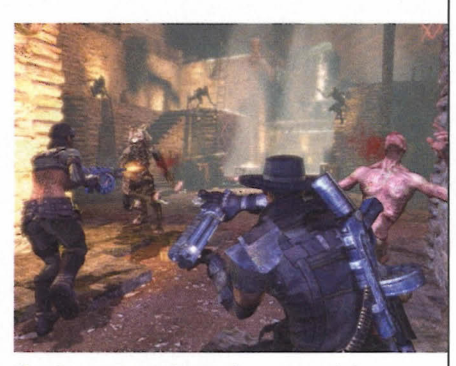
I ♥ LIFE
EASTPAK
EASTPAK U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

Damnation Damnation Damnation Damnation Da

Si on ne devait s'intéresser qu'à ce que l'on connaît, on n'irait pas bien loin et on ne découvrirait pas grand-chose. Alors on est allé voir Damnation, un jeu d'action acrobatique plus ou moins inconnu, et qui nous a emmenés loin, très loin. Très très loin.

PAR Lucky

Pour voir Damnation, je me suis transporté jusqu'en Amérique. Enfin, dans le Maryland, ce qui est à peu près nulle part. Il fait un temps merveilleusement gris, et la température oscille entre pas grand-chose et pas grand-chose au-dessous de zéro. Un froid à ne pas mettre un Sundin dehors. À la réflexion, ce doit être un bon climat pour les damnés. Pourtant, je n'arrivais pas à frapper à la porte. Le jeu était déjà là, tout près de moi, juste derrière la vitre. Il y avait ce grand type, Rourke Hamilton, occupé à shooter le moindre pixel en mouvement, un chapeau à la Clint Eastwood vissé sur le crâne. Son flingue ressemble fort à un six-coups, à ça près qu'il tire bien quinze balles sans être rechargé. Étrange… Mais pas le temps de rêver, notre homme essuie des tirs de snipers. Il se jette, roule sur le côté gauche, saute, attrape une corniche et escalade le mur d'un immeuble en ruine. Déjà deux assassins le poursuivent dans son ascension. Une vitre explose. Notre cow-boy pénètre un étage à mi-chemin du sniper et de ses poursuivants. Les trois hommes en combinaison noire enjambent la fenêtre à sa suite et explosent sur une mine de proximité. Pour un temps, le danger est passé. Désormais sur le toit de l'immeuble, il cherche une cible à se mettre sous le viseur. Il balaye l'horizon, mais personne n'est en vue. Façon chaman, il entre en transe, les mains sur la tête et les pieds décollés du sol. Il les voit tous. Tous ses ennemis. Juste des petites flammes bleues dans sa Vision Spirituelle. Dans le bâtiment d'en face, à peine un étage au-dessous du sien, ils sont cinq à monter la garde. J'ai cru un instant qu'il comptait les éviter, tandis qu'il faisait marche arrière. Erreur, il prenait son élan. Une grenade préventive lancée à l'aveuglette, puis il saute d'un bond fluide et magistral pour débouler comme un météore au milieu de ce petit monde et ouvrir le feu au canon scié. Le sang gicle. Les



Bas les pattes, sale camé… non, mais !



Voici pour vos yeux ébahis le Steambike, une bécane si rapide qu'elle accroche aux murs ! Dans certains tunnels, on se croit carrément dans Wipeout.

GENRE : JONES & CROFT
ÉDITEUR : CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR : BLUE OMEGA/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : FIN 2008

mnation Damnation Damnation Damnation Damnation

DAMNATION


Un huit-coups à triple barillet? Encore une élucubration rétro futuriste… Tous les flingues du jeu sont comme ça.

Les damnés de la Toile

Une, deux, trois… J'ai beau compter les personnes présentes dans le studio, j'arrive toujours à 14. Un chiffre impossible. Si j'en crois mes yeux et l'écran qui est derrière moi, le moindre level du jeu a dû demander bien plus de personnel que ça. L'explication est toute simple. Blue Omega travaille encore comme un studio de mod, en bossant avec des gens situés tout autour du Globe. 70 artistes, rien que ça, situés pour la plupart sur la côte ouest des États-Unis. Blue Omega, tout en chapeautant le projet, délègue. Liquid s'occupe globalement de tout ce qui est visuel, Sound Ex de la partie sonore et Point of View sous-traite une part de code. L'essentiel du personnel arrive de la scène mod. Ces intervenants rendent régulièrement des comptes à Blue Omega. Généralement, Jacob attrape un pad et l'équipe commente, in game et en live, les dernières modifications apportées au jeu. À l'autre bout de la Terre, chacun peut assister à cette partie tout en prenant part au débat. Ces réunions sont journalières et réunissent près de quinze personnes. Ainsi, avec la magie du décalage horaire, Damnation est un jeu qui évolue pour ainsi dire 24 heures sur 24 au sens propre.

corps volent comme des poupées sous les balles. Tout le monde est mort. Même ce planqué arrivé pendant la fusillade. Qui l'a tué ? Le coéquipier du héros, une I.A. blessée qui traînait derrière en reprenant des forces. Et moi, dehors, je commence à avoir vraiment froid.

Ça y est, j'ai vraiment froid

Richard Gilbert, producteur du jeu, m'ouvre la porte. Damnation sera, et est déjà, un « Hardcore Shooter ». Un Third Person Shooter même. Mais le qualifier de simple shoot à la troisième personne (TPS) serait trop réducteur. Car, niveau gameplay, ses influences sont multiples. Bien sûr, le rythme frénétique de l'action trahit une passion certaine pour les jeux de tir à la première personne. D'ailleurs, les noms de Quake 3 et d'Unreal Tournament reviennent souvent dans la bouche des membres de Blue Omega. Rien d'étonnant puisqu'elle fut formée par quelques artisans de la Mod. Scene UT 2004. Mais à moins d'être aveugle (et qu'on vous fasse la lecture ?), vous aurez noté que Damnation est un TPS. Plusieurs raisons à cela : déjà les niveaux sont souvent très « verticaux » et le héros devait pouvoir s'y déplacer aisément façon Prince of Persia ou Tomb Raider, mais surtout, cette vue permet au joueur de mieux s'attacher à son avatar. Son look de justicier du Far West tranche radicalement avec l'ambiance post-apocalyptique des décors. Non content de mélanger les genres sur le plan du


Salut! On est venu pour sauver le monde. C'est bien vous qui avez appelé?





Dans Damnation, on n'est jamais trop de deux. Car, quand les ennemis déboulent, ils le font généralement en masse... Comme des hippies à la fête de l'Huma.

Le Multi Mystère

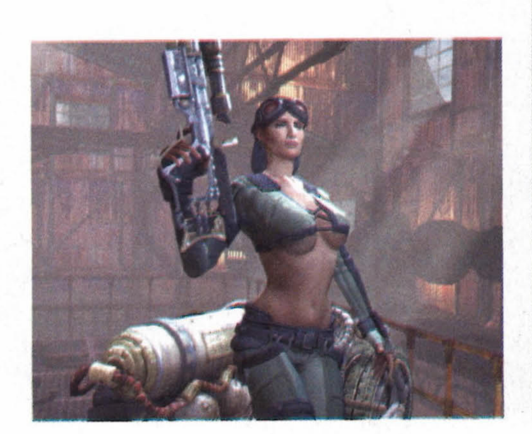
Le futur multi de Damnation, je n'en connais presque rien. Ça mérite donc bien un encart. Capture the Flag, Deathmatch, Team Deathmatch. Voilà pour les classiques. D'autres modes de jeu « encore jamais vus » sont annoncés. Mais, même en ayant recours à la torture, je n'ai rien appris de plus. Quelques certitudes cependant : les parties autoriseront de 2 à 8 joueurs, et les maps, inspirées du solo, mettront l'accent sur la verticalité au point de détourner les modes de jeux classiques. Par exemple pour certains Capture the Flag, le drapeau sera situé au fond d'un trou. Un saut et c'est réglé, vous y êtes. Toute la difficulté sera d'escalader les parois de ce ravin pour remonter le drapeau en question à la base de l'équipe offensive. Oui, le Capture the Flag made in Damnation, c'est de l'attaque défense. Tout ce qu'il me reste à vous apprendre c'est que le jeu sera 100 % coop. Même quand vous jouerez seul, un bot viendra vous prêter main-forte. À tout moment, un joueur peut le remplacer. Sinon pour le reste faites comme moi, attendez !

gameplay, Damnation mélange également les univers. D'improbables conjectures aidant, le résultat final est à cheval entre le western spaghetti, le post-apocalyptique et le fantastique. Jacob Minkoff, Lead Game Designer, nous expliquera ce choix. Il aime à comparer Damnation à un Seigneur des Anneaux en Amérique du Nord. Les vastes plaines qu'inspirent la conquête de l'Ouest à l'époque des Indiens étaient alors tout indiquées. Mais, en même temps, tirer avec un six-coups et recharger tous les deux mètres ne lui paraissait pas franchement fun. Il fallait allier ce design oldschool à une pointe de modernisme. Alors, hop, on rajoute une pincée de vieille Europe en ruines. De toute façon, la techno faisait partie prenante de l'histoire de Michael Urbanski, auteur du scénario original. En effet, l'homme à abattre dans cette histoire est le leader des PSI, un peuple hyper industriel, métropolissé jusqu'aux ongles, qui chérit par-dessus tout les bonnes grosses usines et la fumée noire. Et cette industrie, assimilée à un virus, dévore le pays. Ironiquement, le héros qui entend régler cette affaire à coups de gros flingues est issu de la faction des Peacekeepers...

On ne voit bien qu'avec les yeux

Triste nouvelle pour ceux qui aiment les jeux autoroute où l'on avance dans un décor rectiligne, en shootant à tout va : Damnation affectionne les espaces ouverts. Il n'est pas rare d'avoir devant soi une vaste étendue de terrain où s'ouvrent de multiples chemins. Dans ce dédale apparent, c'est au joueur de choisir sa propre route. Et, contrairement à la tendance actuelle, il ne dispose d'aucune carte pour guider ses choix. Jacob Minkoff nous en explique la raison : « Dans trop de softs, le joueur se contente de suivre une route tracée pour lui sur une minimap. Nous pensons que cela nuit profondément à son immersion dans l'univers. Bien souvent, il arrive que je termine le niveau d'un jeu sans me souvenir par où je suis passé. Pour donner du relief à une quête qui se prétend épique, il faut que le joueur apprécie chaque détail de son aventure. Une période de calme et de paix met en valeur la grandeur des batailles. De même, atteindre un objectif géographique a priori inaccessible apporte au joueur une satisfaction certaine. » Comment se repérer alors ? Pour nous répondre, il prend en exemple Ico sur PS2, screenshot révélateur à l'appui. Le héros évolue dans une obscurité totale, mais au loin, une clairière se détache par sa clarté. En étudiant l'image de près, cette source de lumière est fausse, artificielle. Surréaliste. La scène en est d'autant plus fantastique et envoûtante. Pour Damnation, il choisit de falsifier les perspectives. Tout le level design joue sur la verticalité. Immeubles, parois rocheuses... le joueur passe son temps à escalader. Mais où qu'il soit, il y aura toujours un surplomb au-dessus de lui et toujours un objectif à l'horizon. Graphiquement, le rendu

Le multi promet d'user et d'abuser de ce genre de corde.





1&1, tout le confort dont

Parce qu'il n'a jamais été aussi simple de créer un site Web, un blog ou un album photo en ligne, 1&1 vous offre bien plus qu'un hébergement standard.

Nos Packs Hébergement constituent des solutions complètes qui vous permettent non seulement de créer des sites Web sans aucune connaissance technique, mais aussi de vous distinguer sur le Net grâce à des outils professionnels accessibles à tous.

Nous vous offrons ainsi la possibilité de personnaliser les adresses de vos sites, blogs ou emails, grâce aux domaines inclus pendant toute la durée du Pack et à autant de noms de domaine additionnels que vous le souhaitez.

Profitez de notre offre exceptionnelle et commandez sans tarder le Pack Perso Confort 1&1, notre Pack de référence.

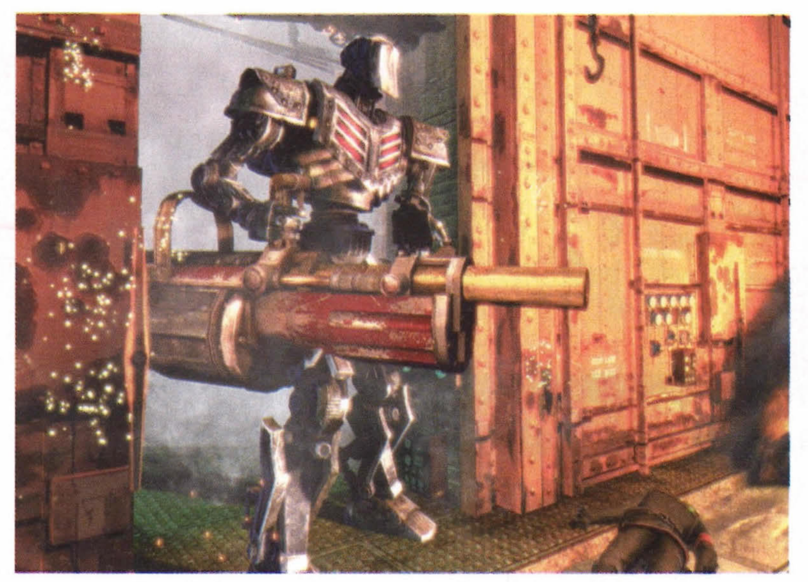


[1] Les Packs Perso Confort 1&1 sont gratuits pendant 3 mois avec une période d'engagement de 12 mois.
[2] Le .fr est gratuit pendant 3 mois, ce qui correspond à une réduction de 25 % sur le prix annuel.
[3] Frais d'envoi : 4,99 € HT (5,97 € TTC).

Toutes ces offres sont limitées dans le temps et soumises à conditons détaillées sur notre site Internet.



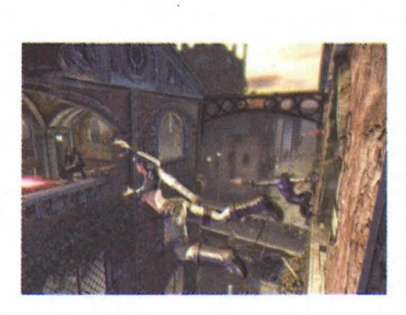
N° INDIGO **0825 080 020** (0,15 € TTC la minute)



Le prochain VRP qui se pointe, je l'attends avec mon robot géant. Et croyez-moi, finesse n'est pas son mot favori.

Play it Easy!

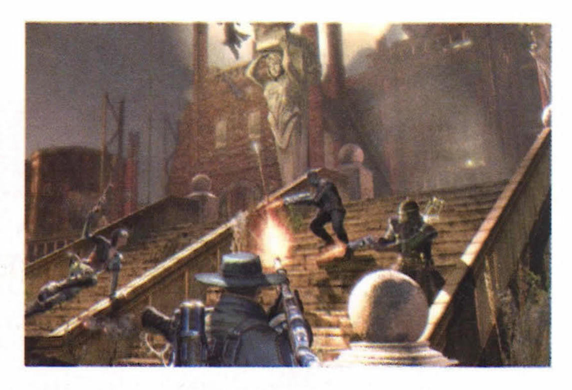
L'une des grosses priorités de Blue Omega est de réaliser un jeu fun en partant de ce constat : le fun s'arrête forcément où commence la frustration. C'est ainsi qu'est né le système de Balistic Prediction, un outil qui évalue vos sauts. Il voit d'où vous partez et tente de définir quelle est votre cible. Ainsi, si vous la manquez de peu, il corrige subtilement votre trajectoire.
De plus, il calcule la longueur de votre saut et adapte l'animation du perso en conséquence de façon à rendre son mouvement fluide.
Dans la même veine, Damnation sera équipé d'un Aim Assist qui « accroche » un tantinet votre viseur sur une cible quand il en croise une et recadre vos balles quand elles ratent leur coup de justesse. Cette option sera paramétrable en solo, mais fixe en multi, bien sûr.
Enfin dernier point, rassurez-vous, le cross plate-forme a été oublié. Vous n'aurez pas à fragger de joueur de 360 ou pire, de PS3.

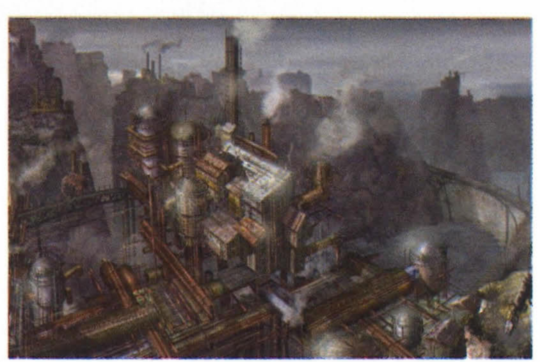


dépote. Dans le premier niveau du jeu, cela se traduit par un pont fantomatique en arrière-plan, presque irréel. Pourtant, au bout d'une heure de jeu, il faut se rendre à l'évidence, il est réel. Plus loin, dans une antique citée romaine cela se matérialise sous la forme d'une colossale statue de Zeus. Oui, il faudra chercher sa route. Oui, il faudra alterner action et exploration. Et même parfois résoudre quelques menus puzzles. Mais ne vous y trompez pas, Damnation est avant tout un shooter. Les ennemis vont vite, très vite même et tout ce que peut faire votre personnage, ils le peuvent aussi. Gardez juste à l'esprit que Blue Omega est un studio touche-à-tout qui aime sortir des sentiers battus.

Virez vert!

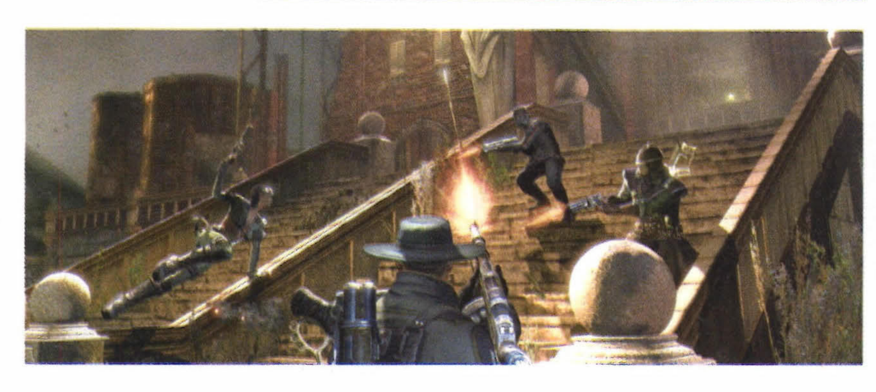
À ce stade, il me reste un dernier point crucial à aborder. Vous remarquerez avec quelle déconcertante facilité, je suis parvenu jusqu'à ce point en évitant de plonger trop avant dans le scénario. La raison en est fort simple : le sujet est encore tabou. Impossible de soutirer à nos hôtes la moindre information. Il me faudra chercher ailleurs une réponse, et l'occasion s'en présente au cours d'une soirée passablement éthylisée où se trouvait justement Michael Urbanski, l'auteur dudit scénario. Alors me vient aux lèvres cette question brûlante : Pourquoi Damnation ? Et la réponse, quelque peu sibylline, ne m'a pas déçu. « Damnation c'est simplement l'histoire du peuple PSI. Le nom lui-même n'est venu que très tard après l'écriture du script. Le défi était le suivant : comment retranscrire en un mot l'histoire d'une nation qui industrialise le monde jusqu'à le détruire ? Comment caricaturer cette « Damn Nation » (en bon français on dirait « cette putain de nation ») ? Blablabla Damn Nation ! Blablabla Damn Nation ?... Damnation, mais c'est bien sûr ! ». Une réponse éloquente, et croyez-moi, les blablablas sont authentiques. Pour répondre à ma question, il me fallait tirer des plans sur la comète, mais bon... tirer sur les comètes, j'adore ça. Cherchez bien, vous avez forcément en tête l'exemple d'un pays qui se propage par la guerre, pour trouver des matières premières et étendre son empire industriel. Vous l'avez ? O. K. ! Mais le héros cherche-t-il à éradiquer sa progression, ou juste à entraver sa boulimie ? Car Damnation ne refuse pas le progrès, il l'exploite joliment en proposant des armes rétro futuristes. Au travers de ce voyage épique à peine surfait par rapport au nôtre, n'essaie-t-on pas de nous faire virer au vert ? Ah, voilà, j'ai encore shooté une comète. Mais mon petit doigt me dit que le jeu est achevé à 80 % maintenant, et que peut-être je trouverai les réponses à toutes mes questions d'ici à la fin de l'année. Et généralement, mon petit doigt est fiable.



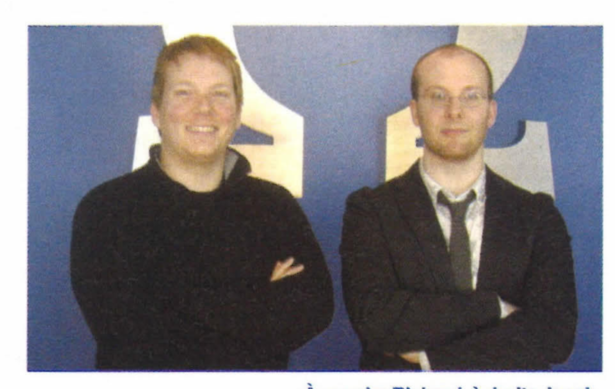




Dans un jeu aussi acrobatique que celui-là, on s'accroche parfois au mur pour le simple plaisir de s'accrocher.



Entretien Jacob Minkoff et Richard Gilbert



À gauche Richard, à droite Jacob. Deux hommes clefs de Damnation.

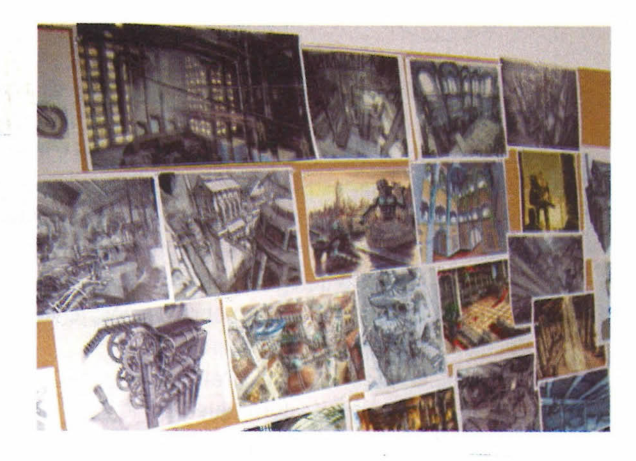


Adam, responsable de la partie visuelle du soft.

Joystick : Si je ne me trompe pas, Damnation est le premier jeu de Blue Omega. Comment diable avez-vous obtenu l'Unreal Engine 3 ?
Ça n'a pas été très compliqué. Après le succès de notre Mod Damnation, nous avons contacté Epic. Nous leur avons très simplement expliqué que nous souhaitions monter un studio pour en faire un jeu à part entière. Quelques semaines plus tard, nous avions l'Unreal Engine 3. Notre travail avait été reconnu.

Avez-vous encore des contacts avec Epic ?
Presque tous les jours. Ils suivent l'avancement de notre jeu, et de notre côté nous leur faisons part de nos problèmes. Parfois, je vois l'équipe technique complète se prendre la tête sur la façon dont doit être codée telle ou telle chose. Après une journée de concertation infructueuse, ils envoient un mail à Epic et quelques jours plus tard, le code en question nous arrive prêt à l'emploi ou presque. Un vrai miracle !

Les gens d'Epic ne sont là qu'en cas de problèmes concrets ? Ils ne vous donnent jamais de conseils en amont ?
Je ne sais pas si leur attitude est la même envers tous les développeurs, mais en ce qui nous concerne, ils ont toujours été clairs. « Regardez comment les jeux tournant sur l'Unreal Engine 3 ont été faits. Regardez le travail accompli. Inspirez-vous en, appropriez-vous le et devenez un nouveau modèle. » Donc, non, Epic ne nous dit pas quoi faire de notre Damnation. En revanche, sans nous contraindre à quoi que ce soit, il influence nos choix. Actuellement, ses modèles de références sont Gears of War et Unreal Tournament 3. Il considère ces jeux comme la base de ce que doivent être les futurs softs de l'Unreal Engine 3. Maintenant, il nous faut évoluer à partir de ces modèles.



Un jeu à la MOD

Il y a quelques années de ça, avant que Blue Omega soit fondé, ses futurs piliers s'impliquaient déjà activement dans le milieu du mod. À la naissance du projet, leur terrain de jeu favori était Unreal Tournament 2004. À cette époque, Michael Urbanski venait juste de coucher sur le papier les grandes lignes d'un film qui devait se nommer Damnation. Très vite Jacob Minkoff et Richard Gilbert le convainquent d'en faire un jeu. En même temps que se finalisait le script, le mod Damnation voyait le jour pour Unreal Tournament 2004. Avec la vue à la troisième personne et l'architecture verticale des niveaux, les bases du jeu actuel étaient déjà lancées. En 2004, à l'E3, le mod fut récompensé en obtenant la seconde place du concours nVidia/Epic.



DITO

J'ai toujours rêvé d'un tas de trucs. Et dans mes rêves, il y a toujours eu « gérer un magazine ». Eh ben voilà, c'est fait et c'est même le numéro que vous avez sous les yeux. Donc si vous y trouvez de nombreuses erreurs, des images placées n'importe comment, des textes écrits de droite à gauche ou des pigistes tout droit sortis de l'asile ce sera MA faute et vous pourrez donc venir me frapper. Tout ça parce que l'ami Styx est parti faire des jeux chez Ankama, dans le Nord (là où il fait 0° en été, et je suis bien placé pour le savoir, je viens d'encore plus haut) en laissant une place libre. Alors je la lui pique, au moins temporairement, en tâchant de faire en sorte que Joy reste un mag agréable à lire, enthousiaste et surtout marrant. Vous constaterez d'ores et déjà quelques petits changements comme une rubrique indé entièrement repensée et bien plus dynamique. Le dossier sur les jeux en coopératif réalisé par Savonfou vous aidera même à redécouvrir que vous avez des amis et... pour le reste, on ne va pas non plus changer une formule qui marche (super) bien depuis de nombreuses années. Reste que la période n'est pas vraiment propice aux gros jeux qui poutrent alors n'attendez pas des tests dithyrambiques ou de grosses surprises même si le jeu de la couv' pourrait bien la créer (la surprise) lorsqu'il sortira dans quelques mois. Et même s'il était quasiment inconnu jusqu'à présent, c'est aussi ça qu'on attend, de nouveaux jeux réalisés par de nouvelles têtes et qui osent jouer la carte de l'originalité sans pour autant se perdre dans des concepts foireux. Quant à moi, je vais vous laisser découvrir tout ça et je vais m'occuper du prochain numéro (en fait, je pars en week-end, mais je voudrais pas passer pour une feignasse).

Yavin

Merci Pékiiiin

Jean-Michel Jarre ! C'est le nom que je cherchais tout à l'heure en jetant un œil à ce à quoi va ressembler Avencast. Le prochain action RPG de Clockstone intégrera des éléments de shoot à la troisième personne, on pourra en effet courir, rouler-bouler ou encore staffer pour éviter les tirs des mauvais payeurs qui refuseront de se faire expulser des donjons. Si j'ai pensé à ce grand artiste de Jean-Michel, c'est que le jeu mettra le paquet sur la pyrotechnie. Les effets de lumières des sorts de haut niveau occuperont la moitié de l'écran, c'est de toute beauté, mais ça manque un peu de synthétiseur. Qu'est-ce qu'il devient au fait, Jean-Michel Jarre ? Ça va mieux, ses problèmes d'argent ? La réédition d'Oxygene lui a permis de se renflouer ? Quoi qu'il en soit, il faut que j'arrête d'écrire mes news avec 42 de fièvre.



Un dernier mot de Styx

Styx
Toulouse
Ecole de Journalisme
Trouver un appart
30 m²
Taffer chez Joystick
Fan de la première heure
PSM2 / Officiel 360
Cameras partout, ça craint
PC + Console + ADSL
Joue comme un porc
Levallois Perret
Hors-séries WoW
Manager Cyd, Fabio, Erica, Sophie, Yavin...
Redac chef chez Joy
Trouver des couvs
Se faire ouvrir par Cyd à UT3
Nirvana
Vacances sur WoW et sa 360
Trop cher la vie !
Changer de ville
Jeu vidéo
Avec C. Wiz mes jeux sont plus beaux et moins aliasés !
USA, Japon
Voyages de presse
Faire des photos
Partir aux USA
Ouverture d'esprit du mag
Visite Ankama avec Cyd
Rencontre plein de gens cool
Tu rêves mon pote
Faire des jeux, c'est mortel
Bosser ailleurs
Chômage ? Bof
Ecrire sur des jeux, c'est mortel
Part bosser chez un développeur qui poutre
Se reproduire

Ubisoft...



...et Europacorp, la boîte de prod' de Luc Besson, se sont serré vigoureusement la main, ont échangé un tas de biftons et l'un fera plein de jeux basés sur les créations de l'autre. Devinez lequel.



Ça recommence !

Le premier Street Fighter était un véritable calvaire, un film qui montait à 6 sur l'échelle de la nanardise, qui ne compte pourtant que trois paliers. Quand j'y repense, j'ai des frissons de dégoût, alors imaginez ma réaction en apprenant qu'un deuxième était en préparation. Le casting vient d'ailleurs d'être partiellement dévoilé et, outre de presque inconnus comme Kris Klein ou Rick Yune, on retrouve MC Duncan (La Ligne Verte, The Island) et surtout Kristin Kreuk dans le rôle de Chun Li, la très jolie demoiselle de Smallville, pourtant très loin du physique de nageuse est-allemande sous hormone de l'originale. J'irai peut-être bien le voir ce film finalement. Par pur professionnalisme bien entendu.



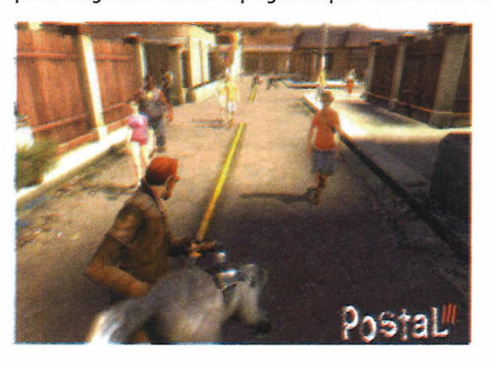
Ça bouge à l'Est

Ils ont les dents qui poussent, les petits gars de CD Projekt ! Forts du succès de The Witcher, ils ont décidé de se servir de ce gros paquet de z_otych tout frais pour acquérir un de leurs compatriotes : Metropolis Software. Pour info, il s'agit des Polonais présentement occupés à développer They, un FPS dont on sait encore peu de chose mais dont les premières images annoncent un univers oppressant, bien qu'un poil carré. Vous voulez vérifier ? Eh ben, vlan, matez-moi cette image.



Pète un coup, Mark !

Un patron de boîte de développement, ça se vexe parfois comme un rien, parfois une simple rumeur suffit. En l'occurrence, le patron s'appelle Mark Rein, la boîte se nomme Epic Games et la rumeur parle de rachat par une certaine petite entreprise de Redmond. Nos collègues de Gamepro qui ont allumé la mèche, parlaient d'une proposition de l'ordre de 1 milliard de dollars. Monsieur Rein a réagi assez vivement en estimant que « la discussion d'un rachat deviendra intéressante à partir de 2 milliards de dollars. » Et encore ne serait-ce pas cher payé pour la grosse vache à pognon que constitue l'Unreal Engine III.









Parler, ça soulage



Ce qu'il y a de plus chouette avec la Game Developers Conference, ce sont les coups d'éclat des pontes du milieu. Cette année, la palme revient à Kenneth Levine qui s'est littéralement essuyé les pieds sur le scénario de son jeu Bioshock : « C'est complètement nul comme histoire. [...] C'est ultra-prévisible ! » La critique était en en réalité plus vaste et visait l'ensemble des scénaristes de jeux vidéo. « Je ne sais pas si c'est parce que vous êtes mauvais ou parce que le média ne s'y prête pas, mais les joueurs ont davantage tendance à s'immerger dans une ambiance qui est la résultante des graphismes et du gameplay plutôt que dans les histoires. » J'attends de discuter avec Tuttle pour savoir si l'audience a applaudi ou si elle était trop occupée à ramasser ses dents.



Chauve qui peut !

Les conférences de Sony Computer Entertainment Worldwide Studios risquent désormais d'être bien vides. Phil Harrisson, depuis 15 ans le chauve le plus emblématique de l'éditeur de jeu vidéo nippon, vient d'annoncer sa démission. Bon, honnêtement, nous, on s'en fout un peu, on ne le connaissait pas très bien ce gars-là, mais depuis ce matin les petits gars de Joypad hurlent à la mort, alors on s'est dit qu'il fallait vous en parler.

Postal III…

…nous gratifie de deux petites captures d'écran. Bon, c'est encore léger, mais quand je vois ce putois géant avec sa poignée garnie de cuir, je me dis qu'il y a toutes les raisons d'être optimiste.





Le retour !



On a un site webeuuuuh ! Lalalèreuuh ! Hum, non, faisons ça de manière super-classe. Amis lecteurs, la rédaction de Joystick est fière de vous présenter sa superbe page Web sur laquelle vous trouverez le sommaire du magazine en cours, le contenu du CD/DVD, les liens cités dans la rubrique Indé et même ceux de la rubrique Utilitaires de notre ami C-Wiz. Celui qui vient de me rendre deux pages mais ça, j'imagine que vous vous en tamponnez le coquillard avec des baguettes. (www.joystick.fr)

Pavé de bonnes intentions

Avec un titre alléchant comme « Le Mondial des Records Jeux Vidéo 2008 », euh, ah ben non ce n'est pas vraiment alléchant comme titre, on reprend. Voici donc un gros bouquin truffé de chiffres, records et anecdotes sur le monde du jeu vidéo. C'est joli, dense et ça devrait occuper vos passages aux toilettes pendant un bon moment. En revanche, il faudra parfois être fort pour ne pas avoir envie de faire bouffer leur livre aux auteurs. En particulier quand ils écrivent que Quake III Arena a été « conçu pour la Dreamcast de Sega » et était le « premier FPS permettant de jouer en réseau en temps réel ». Ça coûte une vingtaine d'euros et je vous laisse déterminer si vous en avez besoin ou non, c'est votre thune après tout.

Mange-disques

Marre de porter une platine de 6 kilos pour écouter de vieux vinyles dans le métro ? Le géant Sony partage ce désarroi et le fait savoir ! Désormais son lecteur PS-LX300UUSB (wouaou sexy le nom !) permettra d'encoder vos 45 tours préférés en MP3 grâce à sa sortie USB et son programme d'encodage intégré. Grâce à cet engin, vos super-morceaux de Sacha Distel ne vous quitteront plus. Jamais.



La sécurité n'a pas de prix



Vous connaissez Wang Jianzhou ? Pourtant, lui rêve de vous connaître. Le patron de China Mobile a sidéré les participants du dernier congrès international de la téléphonie mobile de Barcelone, en affirmant que non seulement son entreprise pouvait connaître le nombre de participants à une manifestation en calculant le nombre de ses clients sur place, mais qu'en plus il pouvait communiquer ce genre de données à la police sans mandat. Ce jovial personnage a achevé de congeler son auditoire par ce slogan simple et efficace : « Nous savons qui vous êtes et où vous êtes. » Pas la moindre protestation dans l'assistance, principalement composée de magnats du secteur assez admiratifs envers cet homme aux 350 millions d'abonnés. Ah non, pardonnez-moi, le temps que cette news vous parvienne, il en aura bien gagné 5 millions de plus.



27 Février 2008, 20h05
Mme Yavin : Y'a jamais de 27 en février.



J'ai toujours eu tendance à déclencher des décharges d'électricité statique avec n'importe quoi, même avec Tuttle alors que pourtant, c'est une sacrée tête de bois, ce garçon. Ce n'est que récemment que j'ai compris que j'étais un mutant (Ndlr : on confirme) ! Je dois donc être prudent avec mon puissant super-pouvoir. C'est pourquoi je garde toujours mon Static Electricity Eliminator sur moi. Une légère pression sur le clavier avec l'embout et je peux ensuite bosser sans risquer de faire griller mon ordinateur portable. Par contre, les autres membres de la rédac refusent obstinément que je leur frotte la tête avec ce bidule avant de les saluer le matin. Ils ne comprennent décidément rien à ma surpuissance.





DEAD SPACE...

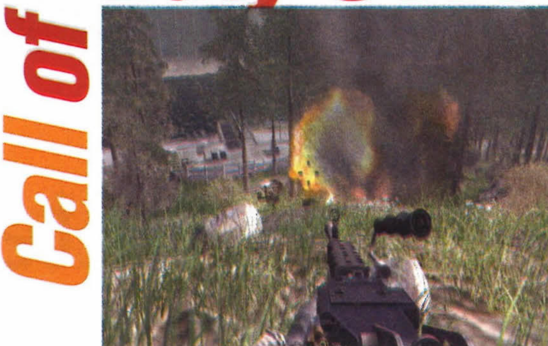
...sortira le 31 octobre prochain, comme vient de l'annoncer Electronic Arts. Une date qui coïncide curieusement avec celle d'Halloween. Voilà qui est troublant...







Call of Duty 5...



...sortira bien sur PC comme vient de l'indiquer Activision en publiant sa liste de jeux en cours de développement. Vous pouvez donc arrêter de brûler des cierges, ça fout de la cire partout..

Ça va fragguer, Chérie !



Haaa le printemps ! Le temps béni des amours contrariés de la veille qui refleurissent sur le Vieux-Port caressé par le mistral (oui, j'aime beaucoup Plus Belle la Vie). C'est aussi le moment de l'année où le gamer sort de sa prudente réserve, la souris encore ébouriffée par le long sommeil hivernal pour se rendre par troupeaux entiers au Futuroscope de Poitiers, le cœur avide de qualification pour La Coupe du Monde. Là-bas les attendent des compétitions de Counter-Strike (logique), de Trackmania Nations (normal), de Quake III et IV (quelle évidence !) et pour la première fois cette année Call of Duty 4 (mmmm) et Halo 3 (ouch !).

On prend le même et on le repeint en BLEU



Très contents du petit bout de succès rencontré avec Commander-Europe at War, les Anglais de Slithering Software nous annoncent la sortie d'une suite. Commander Napoleon at War reprendra les mêmes mécanismes de leur précédent jeu de stratégie tour par tour, et retracera l'épopée du Corse le plus teigneux de l'histoire, de ses batailles en Autriche à son enlèvement par les extraterrestres.



Trackmania...

...sera bientôt jouable avec des vieilles lunettes « 3D », celles avec les filtres rouges et bleus qui n'ont jamais servi à rien à part me coller un invraisemblable mal de crâne. C'est vraiment super, donc.

On prend les mêmes...

Après l'énorme succès (mérité) remporté par l'excellent Puzzle Quest : Challenge of the Warlords, les développeurs remettent le couvert et annoncent une suite à leur jeu phare. L'originalité étant un vieux truc has been, on aura droit à un véritable transfert de ce RPG/Puzzle dans un univers futuriste et ça s'appellera Puzzle Quest : Galactrix. Autant le dire franchement, avec un déroulement et des mécaniques de jeu assez semblables (assembler des éléments de même couleur par trois, générer des cascades...), il est quand même super-difficile de sauter en l'air, la bave aux lèvres en hurlant youpi tralala. C'est pas pour faire mon chieur, mais je n'ai aucune envie de voir cet excellent concept décliné à toutes les sauces pendant dix ans.



Délit de fuite

Oubliez la Games Convention, c'est fini ! N'allez plus à Leipzig, c'est fini aussi ! Enfin pas tout à fait vu que cette année l'événement aura bien lieu dans la célèbre ville d'ex-RDA. Mais à partir de l'année prochaine, 2009 donc, il faudra se rendre à Cologne, à la Gamescom, nouvelle appellation de la manifestation. A priori, la petite baisse de fréquentation engendrée l'année dernière serait la cause de ce déménagement. Ou alors, c'est juste parce qu'à Leipzig, on se fait quand même vraiment chier.



Faut pas s'enfer

Hellgate : London est-il sorti trop tôt ? Malgré les indéniables qualités du titre de Flagship Studios, de nombreux joueurs le pensent. Loin de s'en montrer agacé, Bill Ropper himself les rejoint et reconnaît avoir commis quelques grosses boulettes. Comme de vouloir en faire trop et surtout trop vite en localisant le jeu en sept langues (sur trois continents) et en le dotant d'emblée de modes solo et multijoueurs complets. Bref, beaucoup d'ambition pour une petite équipe indépendante qui précise tout de même travailler d'arrache-pied sur son jeu afin de l'améliorer un peu plus tous les jours. Vu tout le bien que l'on pense de ce soft, on ne peut que les encourager et vous inciter à essayer Hellgate, injustement descendu par tout un tas de gens qui n'ont pas dû y jouer plus d'une heure.

Dématérialisation

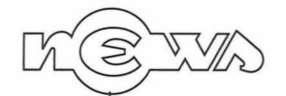


Au vu de l'énorme succès rencontré par la plateforme de téléchargement Steam, on se doutait bien que Valve envisagerait d'étendre son service à d'autres activités. Intuition confirmée par leur cador du marketing, Doug Lombardi, qui avoue réfléchir à la distribution de vidéos ou de musique en ligne. Rendez-vous vers la fin de l'année pour un avant-goût de ce qui nous attend. Et non, on ne fera pas de remarque désobligeante sur le respect des délais par Valve, on ne le fera pas, on est forts, on va tenir bon et résister Arg, c'est dur.

Guild Wars...

...s'est écoulé à plus de cinq millions d'exemplaires depuis sa sortie. C'est génial pour les développeurs et aussi pour les insomniaques qui pourront tenter de s'endormir en recomptant toutes ces boîtes vendues.


QUEL SECRET CACHE CENTRAL PARK ?
REPONSE LE 30 MAI
ALONE IN THE DARK
De nouveaux indices chaque semaine sur
www.centraldark.com
ATARI
18+
www.pegi.info
eden GAMES
PC DVD ROM
Wii
PlayStation 2
XBOX 360 LIVE
© 2008 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS. Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners. «PlayStation» and the «PS» Family logo and name are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. «PlayStation» are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Nintendo, Wii et le logo Seal of Quality sont des marques de Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S.and/or other countries and are used under license from Microsoft.



Gagner (toujours) plus



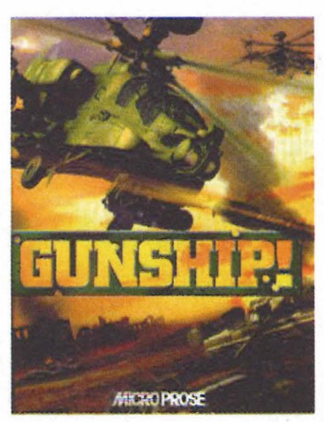
Quand j'étais tout petit, dans la cour de récré, et avant qu'on remplace le b par un f, c'était à qui possédait le plus de billes. Par la suite, ça a été pareil avec les Pogs, les gommes parfumées, les cartes Pokémon… c'est toujours à qui en avait le plus. Alors on ne s'étonnera pas de voir Electronic Arts ronchonner un peu depuis la fusion entre Activision et Vivendi. Toute cette thune, même plus n°1 mondial, ça agace. Que faire ? Lorgner du côté de Take 2 et ses franchises bien juteuses (avec GTA IV en fer de lance) ? Bingo ! Aux dernières nouvelles, c'est ce que fait le géant américain en lâchant pas moins de deux milliards de dollars sur la table. Pas de bol, l'entreprise convoitée a poliment repoussé l'offre en jugeant la valeur de la boîte sous estimée et en se déclarant ouvert à la discussion à partir du 30 avril, soit 24 heures après la sortie du dernier titre de Rockstar. Le premier qui y voit une manœuvre pour s'en mettre plein les poches va au coin.

S.O.S PC



Annoncée lors de la Game Developers Conference, la PC Gaming Alliance aura pour but de promouvoir le jeu vidéo sur PC, histoire de lui rendre ses lettres de noblesse, reconquérir son public, et blablabla. C'est que nos belles machines se voient, ces derniers temps, un peu malmenées par les consoles de dernière génération. Alors cette « alliance » réunit différents acteurs du marché comme Microsoft, AMD, nVidia, Intel, Dell, Epic et Activision. Voilà, normalement je les ai tous cités, personne n'est fâché, j'ai parlé de leur truc sans même putiser et de toute façon, même si j'avais voulu, les infos sont tellement vagues que j'aurais eu du mal. Sous vos applaudissements je vous quitte donc en effectuant une petite révérence.

Nouveau-né



Quand trois anciens de chez Microprose (Grand Prix, Falcon 4.0…) se remettent en selle, ça donne… Thriller, une nouvelle boîte de développement basée à Austin, Texas. D'après ses pères fondateurs (J.W. Stealey, Fred Schmidt et Jim Bull), la société s'orienterait vers des jeux militaires ou d'espionnage, voire même les deux à la fois si la météo est bonne, le vent favorable et que les enfants n'ont pas piscine.

Roue libre

Prévu depuis belle lurette chez les Italiens de Milestone, SBK-08 Superbike World Championship (oscar du titre le plus relou de l'univers) sera finalement distribué par Codemasters vers le milieu de l'année et avec plein de jolies motos dedans. Vu la qualité des derniers opus, on peut s'attendre à un truc super-moyen mais bon… « on ne sait jamais », comme dit Sundin quand il s'apprête à draguer sa boulangère.



Touch down !

Voici une nouvelle qui va ravir les amateurs de gladiateurs des temps modernes : Electronic Arts a récemment signé un accord lui assurant les droits d'exploitation de la licence National Football League (NFL) jusqu'en 2013. On parle de foot américain, donc. Le montant de la transaction n'est pas connu et finalement, tant mieux, parce que je suis sûr que dans le cas contraire on se jetterait tous par la fenêtre de dépit.



Ubisoft…

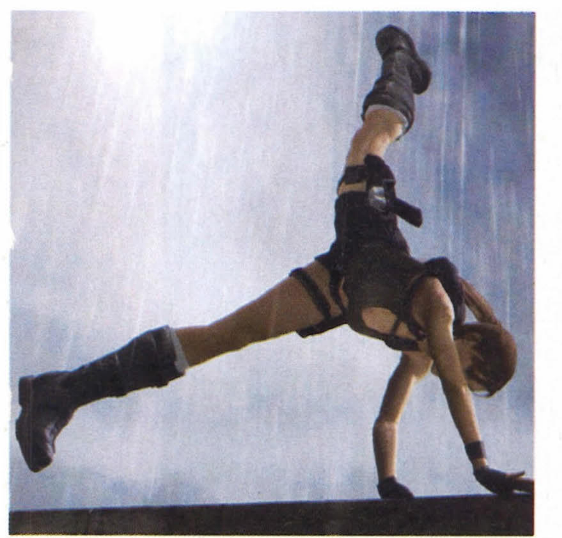


…vient d'ouvrir un studio à Singapour. Un drôle d'endroit qui interdit les chewing-gums vu que des lourds les collaient dans les portes du métro pour bloquer les mécanismes de fermeture. Et je vous jure que c'est vrai.

Alerte !

À la fin du mois de mars sortira Ford Racing Off Road dont voici une image en couleur. L'info intéressante dans l'histoire, c'est que le jeu devrait être dispo en magasin avant qu'on ait le temps de publier le test. Ce qui veut donc dire que, hmm, comment vous expliquer ça… et si vous attendiez un peu avant de vous jeter dessus ?





Tomb Raider : Underworld

La prochaine aventure de Lara Croft devrait sortir aux alentours des fêtes de fin d'année, et on s'est dit que cette information était d'une importance capitale alors on vous la transmet parce qu'on est des pros (en fait, c'est surtout qu'on a une page à remplir mais chut...).

Boutique des erreurs

À Joystick, on est tous un peu boulets, c'est presque une condition à l'embauche si vous voulez. Du coup, on commet parfois de petites erreurs dans nos textes et la dernière en date nous vient du n°204 et a eu lieu lors de l'interview de Matthieu Dallon dans notre dossier StarCraft. Ce que vous devez donc retenir c'est que ce n'est pas BoXeR qui a affronté Elky en décembre 2000 mais un dénommé Slayers. Et le mec qui a commis la bourde c'est Lucky, non c'est Savon, ah ben non, mince, c'est Sundin. Oh et puis merde.

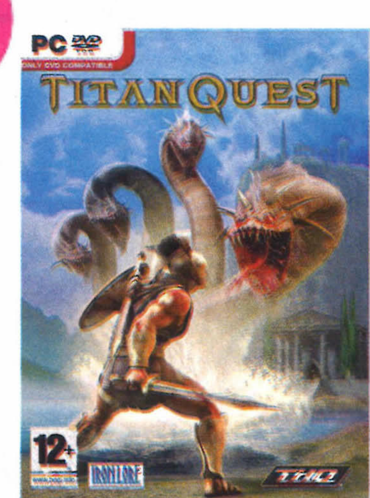
Tranche de vie

D'après nos confrères du site IGN, il se pourrait bien que l'on ait droit, dans un avenir plus ou moins proche, à une adaptation de l'excellente série télévisée Dexter. Cette dernière conte, avec talent, les aventures d'un médecin légiste qui aime bien buter des gens de temps en temps. Mais pas tous hein, que les méchants. Parce qu'il est cool, c'est mon pote, c'est Dexter.

GameDevelopers Conference 08

À l'année prochaine

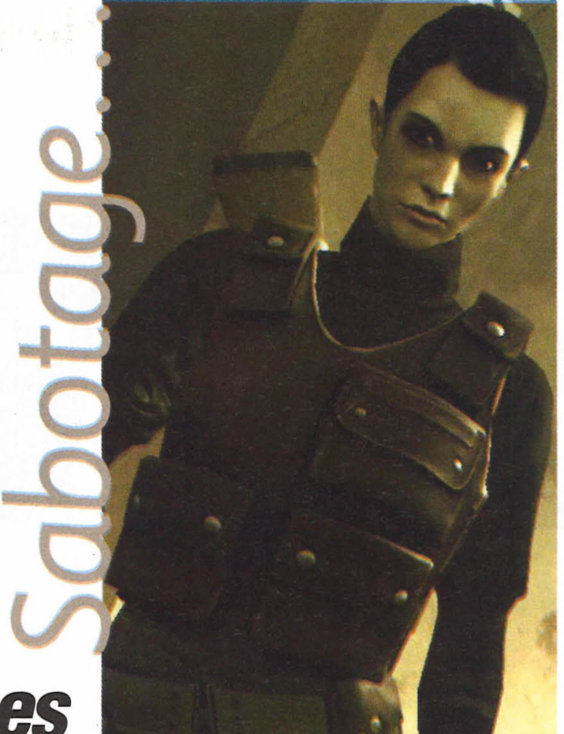
Forts d'une affluence record – plus de 18 000 visiteurs – les organisateurs de la Game Developers Conference se sont soudain mis à sautiller en l'air en clignotant avant de réaliser le ridicule de la situation. Ensuite, ils ont fait comme si rien ne s'était passé et nous ont balancé les dates de la prochaine édition. L'événement est donc prévu pour le mois de mars 2009, du 23 au 27, inclus. Quant au lieu dans lequel se tiendra la manifestation, il s'agit, bien entendu, de mon très cosy 650 m² situé sur les hauteurs de Pacific Heights. Troisième porte à gauche en sortant de l'ascenseur.



Condoléances

Sortez les mouchoirs, les développeurs de Titan Quest sont morts. Pas vraiment morts genre on sort des pelles, un curé, des fleurs et tout, mais leur boîte, Iron Lore, a tout simplement coulé. La faute à qui ? Probablement à pas de chance, vu la qualité de leur superbe hack & slash. Vous les retrouverez en tout cas une dernière fois dans l'extension pour Warhammer 40k (Soulstorm) testée dans ce même numéro, étant donné qu'ils ont participé à sa genèse. On espère aussi les revoir bientôt dans un milliard d'autres titres de haute volée afin de pouvoir écrire des news un peu plus joyeuses que ce genre de trucs à vous donner envie de manger des clous.

Sabotage...



...en avait super marre de son nom alors il a décidé de s'appeler Velvet Assassin parce que c'est beaucoup plus classe pour draguer les meufs à la sortie des discothèques avant de s'infiltrer ded... euh, non parce qu'en fait c'est un jeu d'infiltration. Ahem.



Plouf Plouf

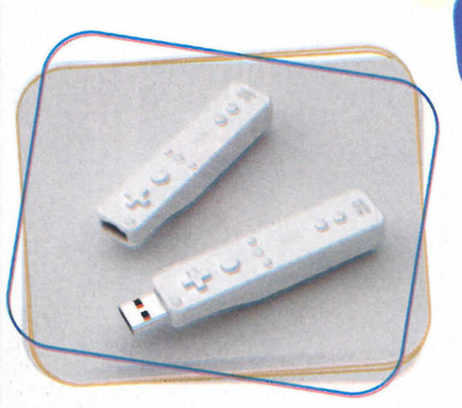
Allez hop, j'ai fini la vaisselle, je me sèche les mains et je vous raconte ce que j'ai lu dans la flotte mousseuse. Eidos vient de m'annoncer la sortie prochaine de Battlestations : Pacifics ! Ce jeu de combat aérien et de bataille navale n'est autre que la suite de Battlestations : Midway et sortira à une date indéterminée et ça, c'est trop cool quand, comme moi, on adore les surprises.



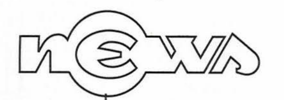
Lâcher de caisses

Dorénavant, lorsque vous croiserez une Ferrari sur la route, n'en déduisez pas que son propriétaire est blindé de thunes. Il peut très bien se trouver au volant d'une... contrefaçon. Assemblées en Sicile et vendues aux alentours de 20 000 euros, les répliques se destinent à un public de véritables passionnés malheureusement pas assez fortunés pour se payer la bagnole de leurs rêves. Néanmoins, ils sont quand même assez malins pour avoir compris comment coller une jolie femme dans le siège passager.

Oh wii !



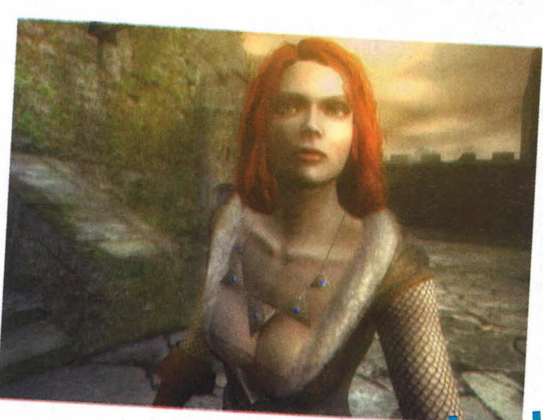
Un petit gadget USB ? Ça faisait longtemps, tiens. En l'occurrence, il s'agit d'une clé de stockage toute conne dont la seule originalité réside dans son ÉTRANGE ressemblance avec un périphérique de jeu bien connu. Disponible en version 1, 2, 4 ou même 8 Go, voilà une chouette idée cadeau pour votre compagne et un excellent test d'intelligence. Si après avoir enfiché la clé, elle se met à agiter la tour du PC au-dessus de sa tête, barrez-vous.



Activision...



...vient de déposer le nom « DJ Hero » et voilà, on n'en sait pas plus. Mince alors, ils auraient pu trouver un titre plus explicite. Parce que là on n'a vraiment aucune idée de ce que ça va être...



Witch oh ma witch...

Comme nous, vous avez adoré The Witcher ? Ça ne vous a pourtant pas empêché de pester contre des temps de chargement abominables et pas mal d'autres trucs désagréables ? Une animation des persos pas toujours au top ou un écran d'inventaire assez obscur ? Bonne nouvelle ! Les développeurs de CD Projekt remettent leur ouvrage sur le métier et proposeront, aux alentours du mois de mai, The Witcher Enhanced Edition, version améliorée de cet excellent jeu de rôle sorti en octobre dernier. Pour le même prix que la mouture originale, on aura également droit à un DVD making of, une zoulie carte du monde et une nouvelle signée Andrzej Sapkowski. Quant aux possesseurs de l'ancienne version, ils bénéficieront d'un gros patch gratos pour profiter de toutes ces améliorations. Évidemment, pour le DVD et la carte, ils peuvent toujours danser la Macarena avec les oreilles

Énorme surprise lors de la Game Developers Conference, Microsoft a officialisé la sortie de Gears of War 2 pour la fin de l'année ! Woula, on ne s'y attendait super pas à celle-là, une suite à un jeu vendu à plus de quatre millions d'exemplaires, y'a de quoi en tomber de sa chaise.

Ça alors !

Bon cela dit, cette annonce ne concerne que la Xbox 360, alors je ne sais pas trop pourquoi je vous en parle. Peut-être parce qu'une version PC suivra quelques mois plus tard ? Allez savoir.

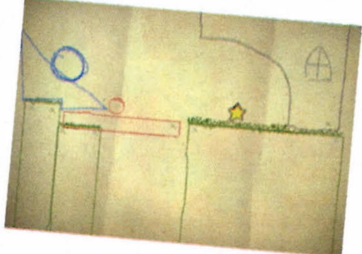


Kim Power

Moi, si j'étais développeur de Portal, je n'arrêterais pas de me la péter grave en allant parler de mon fantastique jeu à tout le monde. Et si j'allais en toucher deux mots à Kimberly Swift de Valve, elle me jetterait probablement un regard mauvais en me rappelant que je ne suis qu'un imposteur et qu'elle ne m'a pas vu pendant les longs mois nécessaires au développement de cet excellent titre. Elle aurait d'ailleurs super raison, mais comme elle papote beaucoup, elle embrayerait alors, enthousiaste, sur le développement d'un Portal 2 avant de se coller la main sur la bouche, le regard en panique, en réalisant là qu'elle vient de trahir des collègues désormais impatients de lui enfoncer la tête dans la cuvette des toilettes.



Bonne mine



Comme tous les matins, le premier truc que je fais en arrivant à la rédac (à 5 h du matin, coucou patron), je regarde les dernières infos tombées du joli camion des nouvelles fraîches (au fait, je ne pars jamais avant 23 h 30, patron). Bonne surprise, les primés à l'Independent Games Festival sont connus ! Je ne vais pas vous faire toute la liste, c'est trop long mais retenez quand même que l'exquis Crayon Physics Deluxe remporte le grand prix de l'événement donc félicitations à Petri Purho (www.kloonigames.com), son talentueux développeur qui repart avec applaudissements, haie d'honneur, jeunes femmes en jupette et 20 000 dollars pour leur acheter des glaces à la fraise. Pervers.

Résurrection

Parfois, en glissant des pièces de dix centimes dans la machine à café (celle qui rend la monnaie avec trois plombes de retard, histoire de m'obliger à effectuer d'incessants volte-face), on entend des infos intéressantes. C'est comme ça, en sirotant le curieux breuvage servi à la rédac', que j'ai entendu parler du prochain FPS de Sega basé sur la franchise Alien. D'ores et déjà sous-titré Colonial Marines, le jeu est en développement chez les petits gars de Gearbox Software et devrait débouler vers la fin de l'année. On y dirigera une escouade de quatre personnages armés des pieds à la tête et prêts à en découdre avec des hordes de créatures visqueuses. Œuf de Pâques au fond du jardin, on pourra même jouer à quatre en mode coopératif et rester planqués derrière ses potes en les traitant de gros pleutres.



THE YORE

> Genre : Aventure
> Développeur : Crobasoft
> www.crobasoft.com/game/theyore

Ouch, mal à la tête… où suis-je ? Je regarde autour de moi, cette chambre obscure est d'un glauque… je frissonne. Je me souviens, non, je ne me souviens de rien, je ne sais plus, où est mon amie ? Explorons les environs, un lit, une vieille armoire, une table et une porte fermée à clé. Ah, mais ne serait-ce pas… si, voilà une clé ! Je vais pouvoir sortir dans ce vieux couloir dont les murs arborent un papier peint abîmé, défraîchi et malodorant. Je vois des portes, il me faut tout visiter, découvrir la raison de ma présence, élucider les mystères. Cette bâtisse semble immense, j'en ai pour de longues heures, peut-être bien des jours entiers.

The Yore
J'ouvre, j'ouvre pas ?

Covert Warfare
Allez, au revoir.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

KING MANIA

> Genre : Stratégie
> Développeur : 300ad.com
> http://kingmania.300ad.com

Alerte ! Alerte ! On est attaqués par des hordes de rebelles ! Vite vite, utilisons nos tours de défense, nos canons et notre infanterie pour repousser l'invasion. Il va falloir réagir vite et bien face à une telle déferlante d'ennemis. Chaque bâtiment dispose de capacités spécifiques et il faudra veiller à les préserver au maximum afin de remporter les batailles. Pour ne rien gâcher, l'univers médiéval fantastique s'avère très soigné grâce à un excellent moteur 3D. Et en plus, on peut jouer en multi et affronter des potes afin de transformer de belles amitiés en déferlantes de noms d'oiseaux.



King Mania
La 3D date un peu, mais c'est joli tout plein.



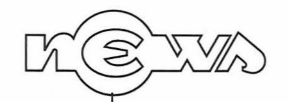
COVERT WARFARE

> Genre : Stratégie
> Développeur : Clandestine Works
> http://clandestineworks.com/blog/?cat=4

La guerre chirurgicale, vous vous souvenez ? C'était au début des années 90, lors de la première guerre du Golfe, la télé nous balançait de belles images aériennes noir et blanc où l'on pouvait regarder des missiles ultra-précis s'abattre sur des cibles toujours présentées comme stratégiques.
Eh bien, côté représentation visuelle, Covert Warfare reprend la même idée à la différence qu'ici vous dirigerez carrément un hélico à distance dans une représentation graphique tout droit sortie de Google Earth. Un jeu super-bien foutu mais particulièrement effrayant tant son rythme est posé et d'une monstrueuse froideur.









Thunderwheels Buuuurp.

THUNDERWHEELS

>Genre : Course
>Développeur : G-Boot Games
>www.g-boot.com

Je sais, on en a déjà parlé de celui-là, et il n'y a pas longtemps, en plus. Mais vous ne pouvez PAS passer à côté de Thunderwheels. D'autant que la nouvelle démo apporte pas mal de nouveautés à un titre déjà bien sympathique dans sa première mouture. Cette fois, vous aurez droit à des déformations du terrain en temps réel, des véhicules à la conduite grandement améliorée et aux modèles physiques encore plus pointus. Bref, du tout bon pour ceux qui aiment les jeux de bagnoles fun et super-nerveux.

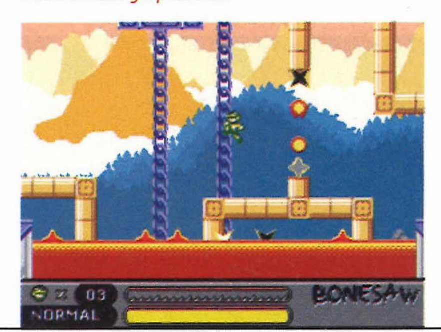
BONESAW

>Genre : Plateforme
>Développeur : Kyle Pulver
>http://kyle.nfshost.com/view.php?id=12

Très populaire au début des années 90, le genre plateforme ne fait plus vraiment recette de nos jours. Quel dommage, tant ce concept garde son intérêt intact dès lors qu'il s'agit de river un joueur lambda à son écran pendant des heures et des heures. Ce sera encore le cas avec Bonesaw, un titre mêlant action rapide et petites énigmes dans un univers coloré fleurant bon le passé, la nostalgie, le goût du bon pain chaud sorti du four et… euh… essayez-le, en fait.



Bonesaw
On ne le répétera jamais assez, il ne faut pas s'arrêter aux graphismes !



MAGIC FARM

>Genre : Gestion
>Développeur : Robin Games
>www.robingames.com/games/magic-farm

Envie de cueillette ? Parfait, voici le jeu idéal pour se détendre, rester zen et relax devant l'écran. Dans Magic Farm, vous achèterez des établissements agricoles, récolterez des fruits et des fleurs et serez chargé de leur protection contre tout un tas de bestioles bien décidées à vous pourrir la vie. Ensuite, vous composerez des bouquets que vous irez fourguer à des clients fortunés et vous… êtes une femme ? Ce jeu est ultra-gnangnan ? O.K., vu le genre, on pourrait croire que ça ne s'adresse qu'à un « certain public » comme on dit poliment pour ne vexer personne, mais on n'avancera pas beaucoup si on ne parle que de genres vus et revus cinquante mille fois.

Magic Farm
Y'a quand même moins d'orties que dans le jardin de mon enfance.

CAVE STORY

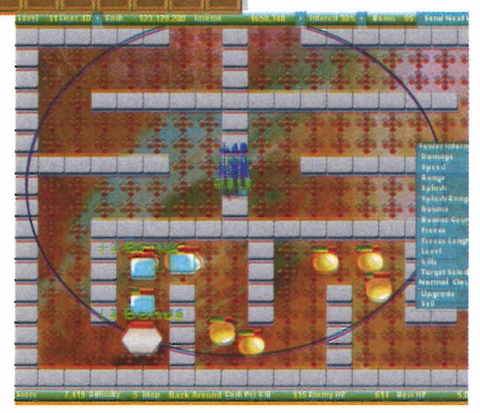
>Genre : Plateforme
>Développeur : Studio Pixel
>www.miraigamer.net/cavestory

Allez comprendre pourquoi, toutes les vingt secondes environ, j'entends Sundin glousser. Oh le lourd ! Il doit disposer d'un truc secret pour regarder mon écran et s'amuse de me voir tester un tas de jeux bizarres. Enfin bon, là c'est encore un jeu de plateforme, en la personne de Cave Story. Ici, notre héros disposera de véritables armes qui font panpan et que l'on pourra faire évoluer au gré de l'aventure. Les niveaux sont grands, longs et la jouabilité a été calibrée aux petits oignons. Pas étonnant quand on sait qu'une seule personne a travaillé sur ce jeu pendant cinq longues années. Et le truc vraisemblable mais heureusement pas rédhibitoire, c'est que le bougre est plus doué en programmation qu'en graphismes.

Cave Story Et encore un jeu de plateforme !



Schnazz Tower Defense Oui, visuellement c'est inexplicable.



SCHNAZZ TOWER DEFENSE

>Genre : Stratégie
>Développeur : Arkantis
>www.shnazztd.com

Allez savoir pourquoi, en indé, les jeux de « tours de défense » ont manifestement remplacé les casse-briques et autres minigolfs dans le cœur des développeurs. Probablement parce que le public en a eu marre de frapper dans des baballes jusqu'à s'en péter les globules. Remarquez, le genre est réellement sympathique et on continue à prendre plaisir à positionner ses petites tours de manière stratégique en attendant que les ennemis déboulent. Là, en général, une majorité des tours placées se transforme en gros machin inerte et inutile quand les rescapées utilisent leurs capacités pour dégommer tout ce qui se présente à elles. Un concept simple, prenant et toujours très très efficace.

WATERSTORM

>Genre : Shoot-em-up
>Développeur : Rarebyte
>www.waterstorm-game.com

Hello, hello, guerreuh sous-marine, guerreuh sous-marine… Hmm ? C'est pas ça, la chanson ? N'empêche que des petits submersibles qui se foutent sur la tronche au fond de l'océan, c'est bien trippant et ça change un peu des combats aériens auxquels on a l'habitude d'être confronté à tout bout de champ. Mais forcément, ces engins-là ne disposent pas tout à fait de la même vélocité que leurs confrères du ciel, et se mouvoir avec aisance sous des millions de litres d'eau demande un peu d'habitude. Rien de dramatique toutefois, on est en présence d'un titre plutôt arcade donc pas trop exigeant. Alors on coupe son petit cerveau et en avant poum poum, bang, plouf. Coulé.

Waterstorm
Sous la mer, personne ne vous entendra. Du tout.





Off-Road Velociraptor Safari
Viens là, sale bête !



OFF-ROAD VELOCIRAPTOR SAFARI

>Genre : Euh...
>Développeur : Flashbang Studios LLC.
>http://raptorsafari.com

Le mois dernier, dans la rubrique News, je vous invitais à aller zieuter la bande-annonce de ce fort curieux jeu d'arcade. Et avant même que j'aie eu le temps de dire ouf, uf voire f tout court, les développeurs ont sorti la démo jouable de leur titre. Vous y dirigerez une bagnole à quatre roues motrices et votre but sera de dézinguer tous les dinosaures du coin. Pour y parvenir vous pourrez leur foncer dans la tronche, leur rouler sur les pattes ou utiliserez une grosse chaîne bien immonde à l'arrière de votre caisse pour les rétamer d'un habile coup de volant. C'est d'une abominable cruauté mais, en même temps, ces saloperies l'ont bien cherché. Fallait pas tenter de bouffer des gosses dans Jurassic Park. Sales bêtes.



Space Hulk À vous de diriger votre escouade et de la garder intacte.

SPACE HULK

>Genre : Stratégie
>Développeur : Teardown
>www.teardown.se

Le dernier jeu basé sur Space Hulk date de... 1995. Voilà qui ne vous rajeunit pas. Non parce que moi, globalement, ça va, je me sens bien dans ma peau. Cette nouvelle adaptation, tout en 2D vue du dessus, ne fracasse pas niveau graphismes mais garde l'essence du jeu de plateau de Games Workshop. On y retrouve les fameux et super classieux Space Marines, toujours embringués dans des missions ultra-violentes se déroulant au tour par tour, histoire de ravir les nombreux fans de l'univers. Si vous ne connaissez pas, méfiez-vous, on commence comme ça et on finit par passer des nuits dans la cave à peindre des milliers de figurines en plastoc.



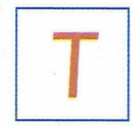


Dead Frontier On ne voit rien ? C'est normal, c'est le but.

DEAD FRONTIER

>Genre : Action
>Développeur : Jagged Blade Games
>www.deadfrontier.com

Créer un jeu massivement multijoueur dans un univers blindé de zombies, voilà qui est ambitieux. Et c'est le but avoué des développeurs de Dead Frontier. Pour l'instant, on peut s'essayer à trois petites aventures (Night One, Two, Three) de niveau assez inégal mais qui permettent de découvrir un monde glauque et à peu près aussi enthousiasmant que de passer l'hiver, pelle à la main, à creuser des trous dans le sol sibérien. En vue du dessus, vous dirigerez votre héros tout en allumant tout ce qui bouge par des rafales de bon aloi. Évidemment, vous allez mourir, souvent. Les zombies aussi d'ailleurs, mais eux, ils s'en foutent, ils sont déjà morts.



Tadadataaaaaaaa Tadadaaaaaa, Tatadataaaa TatadaaaaTATAAAAAAAA ! Vous avez reconnu l'air ou je vous le refais ? Mais siiiiiiiii, c'est la musique d'Indiana Jones, le seul archéologue qui n'a pas les ongles tout noirs même quand il gratte la terre pour trouver des petits diamants ! Mais rassurez-vous, je ne me reconvertis pas dans la musique, je pousse juste la chansonnette parce que le quatrième épisode de la série, Indiana Jones et le Royaume du Crâne de Cristal, doit sortir au printemps, et aussi parce que Traveller's Tales s'apprête à adapter l'univers de l'archéologue sur le même modèle que celui de LEGO Star Wars.



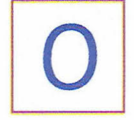
Ce nouvel opus, qui devrait d'ailleurs sortir plus tôt que prévu, en juin, fera référence aux trois premiers épisodes de sieur Spielberg : Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Le Temple Maudit et La Dernière Croisade. Avec la dose d'humour en plus, puisqu'on nous annonce des parodies et des blagues moisax certifiées Savonfou à chaque cinématique. Au niveau du gameplay, ce sera sans aucun doute du LEGO Star Wars, avec un panachage d'action, d'aventure et de plate-forme. Et je n'ose vous préciser que le fouet de l'aventurier sera au cœur du gameplay. Rajoutez à tout ça la possibilité de jouer en coop à deux - voire à quatre selon certaines rumeurs - pour obtenir un petit jeu plutôt sympatoche. Manquerait plus qu'ils nous fassent un LEGO Batman, tiens ! Quoi ? C'est déjà prévu ?

SUNDIN

>GENRE : QUI FOUETTE
>ÉDITEUR : LUCASARTS
>DÉVELOPPEUR : TRAVELLER'S TALES/GRANDE-BRETAGNE
>DATE DE SORTIE : JUIN 2008

LEGO INDIANA JONES





On le croyait fini, déclassé, bon pour la quille, mais comme John Rambo, la perspective d'un gros chèque l'a fait revenir. Après sept d'absence, Alerte Rouge reprend du service ! Et c'est Chris Corry, numéro 2 de l'équipe de développement sur Command & Conquer 3 : Les Guerres du Tiberium, qui est en charge du revenant. Comme ses aînés, Alerte Rouge 3 fera l'objet d'un pitch assez torturé en forme de « Et si ? ». Et si les expériences technologiques du XXe siècle avaient toutes abouti ? Et si l'Union Soviétique n'avait pas été démantelée ? Et si Yavin n'était pas Belge ? On appelle ça une uchronie, figurez-vous, et il en résulte en général un joyeux bordel où tout le monde se fout sur la tronche. Pour naviguer dans cet univers S.F., on nous offrira les commandes des Soviets, des Alliés ou d'une troisième faction secrète qui va révolutionner l'univers de la franchise. Enfin, ça, c'est eux qui le disent, hein…

LE PREMIER STR EN BIRMANIE ?

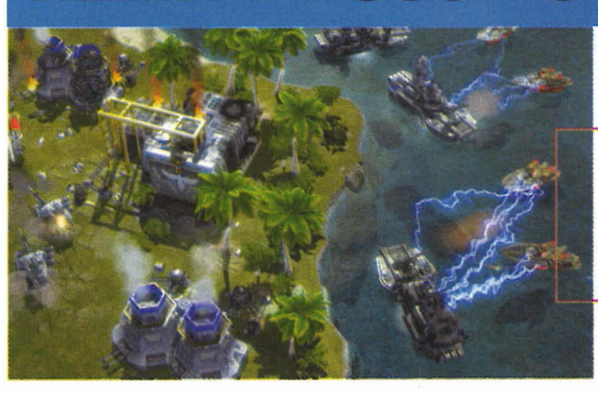
Question gameplay, on peut s'attendre à quelque chose de très classique mais de nerveux et bien foutu. Comme tous les Command & Conquer, quoi. Ah si, quand même, on nous promet une campagne jouable entièrement en coop, à deux avec sa voisine, ou seul avec une I.A. poussée et des alliés de différentes personnalités. Aucune date de sortie n'a été pour le moment évoquée. Sachez cependant que si vous achetez l'extension de C&C 3, La Fureur de Kane, il vous sera possible d'accéder en exclusivité au bêta-test du jeu. Et si vous achetez tous les jeux de chez Electronic Arts depuis dix ans, et ben, ils seront encore plus contents.

SUNDIN



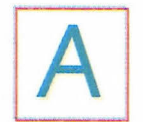
>GENRE : STR
>ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
>DÉVELOPPEUR : EA LOS ANGELES/ÉTATS-UNIS
>SORTIE PRÉVUE : NON ANNONCÉE

COMMAND & CONQUER ALERTE ROUGE 3



Les unités navales ont été placées au cœur de la conception du jeu, nous précise Chris Corry.

Alors deux choses : Pourquoi toutes les ampoules de l'appartement sont mortes, et pourquoi êtes-vous nu dans mon fauteuil ?



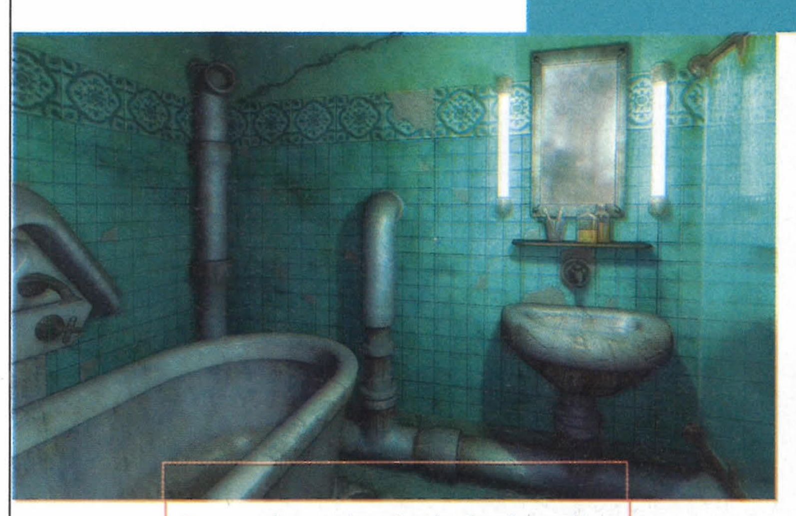
À Paris en 2023, un contrôle des tickets, ça donnera ça.



Alléluia ! Gloria in Excelsis Deo, le sauveur sera bientôt parmi nous ! Des années d'attente, et c'est finalement arrivé ! La trilogie Nikopol va enfin être adaptée en jeu vidéo. Bientôt les fidèles pourront s'agenouiller devant l'univers le plus fascinant de l'histoire de la BD (je ne transigerais pas sur ce point), enfin à condition que ce ne soit pas un gros plantage bien sûr. Ceux d'entre vous qui ont posé les yeux et les mains sur cette œuvre ont de bonnes raisons de frissonner à l'idée du risque pris par White Birds en s'attaquant à pareille vache sacrée. Pour ne pas faire compliqué, le messie portera les humbles vêtements d'un jeu d'aventure,

>Genre : Prions mes frères
>Éditeur : Digital Bros
>Développeur : White Birds/France
>Sortie : Noël 2008

NIKOPOL LA FOIRE AUX



On ressent la patte du maître derrière chaque décor.

dont le déroulement se présentera comme une sorte de vision alternative de l'histoire originale (voir encadré). Nikopol ne devrait pourtant pas sortir du dogme classique du point and click, avec cependant quelques innovations. Par exemple, on aura droit à des énigmes minutées pouvant déboucher sur un satanique game over avec obligation de recommencer.

SUR CETTE PIERRE JE BÂTIRAI MON JEU

Un petit exemple, histoire de vous affermir dans votre foi : au début du jeu, le paroissien Alcide Nikopol (vous quoi) est assailli chez lui par une sombre créature policière. On disposera alors de peu de temps pour trouver un moyen de se planquer avant de prendre la poudre d'escampette. En revanche, pas de fins multiples, il n'est nullement question de réécrire la Genèse alors ça, non ! Quoi qu'il en soit, il est impossible de se faire une idée précise vu que l'on n'a pas vu tourner la bestiole qui se situe encore à mi-chemin entre l'alpha et le bêta-test. À l'heure où ces lignes sont écrites, l'enregistrement des voix n'a pas encore commencé. Histoire de (bien) veiller à l'orthodoxie de l'ensemble, sa sainteté





Et merde,
encore en grève.

Un exemple de la collaboration entre l'auteur et le studio. Le personnage robot XB2 déjà présent dans la BD, a été re-designé par Bilal et par le lead Artist Florent Bory.

IMMORTELS

Bilal trempe lui-même en ce moment les mains dans le cambouis. Nous sommes même allés voir Jean-Brice Cazenove, le chef du projet Nikopol, pour qu'il nous en parle. « Où çà ? Où çà ? », scande la foule en délire. Juste ci-contre, jeunes gens, rendez-vous y dans le calme et le recueillement.

SAVONFOU

NIKOPOL POUR LES NULS

Il est fort probable que certains d'entre vous n'aient jamais été confrontés à l'univers onirique et décrépit de La trilogie Nikopol, alors ouvrez vos esprits et écoutez : En 2023, les Parisiens, sous la botte du parti fasciste de Jean-Ferdinand Choublanc, sont survolés par une pyramide chargée de dieux égyptiens ombrageux, tout puissants, mais en panne d'essence. Dans ce décor, Bilal nous narrait les pérégrinations d'Alcide Nikopol, le père à la fois possédé et complice d'Horus, le dieu renégat poursuivi par les siens.
Le jeu, lui, traitera d'un aspect peu exploité dans l'histoire originale, la traque de ce duo surnaturel par Alcide Nikopol, le fils.

INTERVIEW DE JEAN-BRICE CAZENOVE

LE GROUPIE DU DESSINATEUR

Ça a du bon d'avoir Casterman comme gros actionnaire, doit se dire Jean-Brice Cazenove. Après Benoît Sokal (Paradise, Aquarica, l'Ile Noyée), c'est au tour d'Enki Bilal de traîner ses guêtres du côté du studio joinvillais, et ça, c'est une super-expérience pour Jean-Brice, vu que c'est lui qui dirige le projet Nikopol. Allez JB, fais-nous partager un peu de ta joie.

Joystick : Alors ? Ça fait comment de bosser avec Enki Bilal ?
Jean-Brice Cazenove : C'est très excitant d'appréhender ainsi un univers aussi riche que celui de Bilal. Depuis le début du développement, nous sommes tous animés par l'ambiance très particulière qui règne dans la BD. White Birds a toujours voulu travailler avec des auteurs, et nous atteler à l'œuvre d'un des plus grands auteurs de BD en France, c'est forcément quelque chose qui nous fait énormément plaisir.

Comment ça se passe concrètement ?
On a des séances de travail régulières avec lui. Au début du projet, il a joué le rôle de conseiller et de documentaliste, en nous fournissant les esquisses et les travaux préliminaires de la BD. Puis, au fur et à mesure que l'on avançait, il a apporté des retours sur l'interprétation que l'on avait de son univers. L'idée était de coller le plus possible à ce qu'il imaginait en dessinant la trilogie. Par exemple, on fait intervenir des voitures volantes qui n'apparaissent pas dans l'histoire d'origine, c'est lui qui nous a fourni des croquis d'engins complètement



Jean-Brice
Cazenove

foutraques probablement inspirés par les voitures de son enfance.

Comment a-t-il réagi dans l'ensemble ?
Au début, il est venu avec la curiosité de celui qui découvre un monde peu familier. Ici nous manions la 3D avec des outils et des contraintes qu'il ne connaît pas. Nous espérons que la suite de son travail sera marquée par cette expérience.

Pourquoi avoir choisi de raconter l'histoire sous un angle différent ?
La première raison est que la narration de la trilogie Nikopol n'est pas adaptée à un jeu vidéo. Ensuite, nous ne voulions pas raconter la bande dessinée une deuxième fois, nous voulions la revisiter, offrir aux connaisseurs une vision des coulisses de l'histoire originale, qu'il sache ce qui se passe après le passage de Nikopol, d'Horus et de Jill Biostop, sans perdre en route les joueurs qui ne connaissent pas le monde de Bilal.

Toute la légèreté d'un gouvernement résumé en une image.







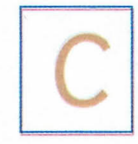
Les décors sont splendides et très variés.

>Genre : Guerre des étoiles
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Bioware/Canada
>Sortie : 6 Mai 2008

MASS EFFECT



Hé reviens, je te veux pas de mal !



Ce matin-là, grande nouvelle, Electronic Arts annonce la sortie de Mass Effect sur PC. Aussitôt, branle-bas de combat dans la rédac', Cyd arrête de ronfler l'espace d'un instant, Savonfou déballe un Duplo alors que je contemple une mouche au plafond.
À ce moment-là, on le sait tous, l'un d'entre nous va devoir se cogner une page sur le RPG de Bioware. Et ça, misère, ça veut dire se lever, marcher jusqu'à la rédaction de Joypad et leur piquer une Xbox 360 afin d'essayer le titre pendant une petite demi-heure. Allez, je m'y colle… Ce manque flagrant d'enthousiasme peut vous paraître indécent, mais il faut surtout y voir une profonde lassitude. Celle de toujours devoir attendre d'excellents jeux – avant tout destinés à nos PC – pendant des mois à cause des versions consoles exclusives. Alors on fait avec et dans le cas de Mass Effect on le tolère car le jeu s'annonce comme une des très grosses bombes de l'année. Cette excellente demi-heure passée sur la version Xbox m'en aura convaincu tant par son ambiance de film d'action futuriste mais aussi (et surtout) par la très grande richesse de son gameplay.

En quête d'action

L'humanité, le futur, des vaisseaux, des planètes et des salopards affublés de vraies sales gueules, voilà l'univers que vous découvrirez dans Mass Effect. Mais avant toute chose et comme dans tout bon RPG, vous créerez un chouette personnage, mâle ou femelle, lui choisirez une spécialité parmi six (soldat, ingénieur, sentinelle…), et irez gambader sur diverses planètes à la recherche de bestioles à buter. Oui, parce que, autant vous le dire tout de suite, c'est bien à un jeu d'action que l'on a affaire. Même si les dialogues ultra-soignés, le système de combat en semi temps réel (on peut affecter des ordres en mode pause et les exécuter ensuite) et les nombreux choix à effectuer nous écartent d'emblée des jeux très bourrins à la Gears of War, on évolue tout de même dans un cadre bien guerrier. Si vous avez joué à Star Wars : Knights of the Old Republic et sa suite, vous savez parfaitement de quoi je parle. Pour cette version PC, l'éditeur nous promet une optimisation complète du jeu et j'espère sincèrement que ce sera le cas parce que franchement, c'est pas pour faire mon aigri mais qu'est-ce que ça rame sur ces consoles de m… pardon, next-gen.

Yavin

Tiens, y'a une boum, par là…



Ça me rappelle un autre univers de science-fiction, mais lequel… ?







Les belles rondeurs façon « The Sims » sont vraiment partout dans le jeu.

Genre : L'odyssée de l'espèce
Éditeur : EA Games
Développeur : Maxis/États-Unis
Sortie : 7 septembre 2008

SPORE

Allez, on vous remet un petit coup de Spore ! Les membres du studio nous ont glissé quelques infos croustillantes sur l'évolution de leur bébé, alors on ne va pas se priver. Comme certains d'entre vous s'en souviennent, Spore est un projet pour le moins ambitieux initié par Monsieur Will « Sim City » Wright, où l'on préside à la destinée d'une espèce, du stade unicellulaire jusqu'à la conquête spatiale. L'histoire débute à la façon d'un hack and slash, sauf qu'ici, on ne cherche pas à se goinfrer l'infâme Diablo mais d'inoffensifs petits bouts d'ADN. Forcément, c'est moins flippant. Les points ADN servent ensuite à faire évoluer votre cellule en larve puis en vertébré et ainsi de suite, via un outil de création qui s'annonce particulièrement complet et facile à prendre en main. Un petit tentacule par là, des bras tout maigres, deux yeux globuleux par ici, des grosses cornes dans le dos… Haaaa, ils ont fabriqué Sundin ! On retrouve leur joujou de création à chaque carrefour du jeu, pour générer bâtiments, animaux, véhicules terrestres ou spatiaux car, comme dirait Saint-Exupéry (ou peut-être son beau-frère), c'est le temps que tu passes à créer ta race qui fait qu'elle est unique.

Pokémon, go !

Vous pourrez ensuite télécharger les créations d'autres joueurs stockées sur leur page perso Sporepedia, un site communautaire dédié à Spore. Du propre aveu des développeurs, cette option sera indispensable pour parvenir à remplir le très vaste univers de chaque partie, qui faute de quoi, sera bien vide et monotone. Si le concept semble toujours aussi prometteur, ce qu'on a pu voir du gameplay n'était pourtant pas des plus convaincants. Les relations avec les autres tribus, villes ou civilisations, ne donnent pas l'impression de fourmiller d'options stratégiques. Les choix semblent se limiter aux voies diplomatiques, religieuses et militaires. En termes de jeu, cela revient à choisir entre leur imposer des mégashows religieux, leur envoyer des flopées de missiles, ou aller exécuter quelques exaspérants pas de danse devant leur chef.
Alors, Spore sera-t-il une révolution vidéoludique ou une belle fumisterie ? Attendons de pouvoir enfin jouer aux premières versions pour nous prononcer vraiment sur l'intérêt de la chose. La rédaction songe d'ailleurs à recruter une troupe de mercenaires bulgares pour délier un peu les langues des concepteurs. Envoyez vos CV à Yavin, ça l'intéresse.

Savonfou



Romantique scène pastorale dans la campagne de Subludchtrzc. Les bergers Xilplutach rentrent les XOrgrost tandis qu'au loin se couche le… euh, le brouillard de guerre.

Avec le générateur de bâtiments et de vaisseaux spatiaux, on devrait parvenir à fabriquer tout et n'importe quoi.




PLEUREZ LA DÉCHÉANCE
DE PHOENIX WRIGHT
MAIS LAISSEZ-MOI LE SAUVER
Ace Attorney
Apollo Justice

PENUMBRA BLACK PLAGUE

GENRE
Frissons

ÉDITEUR
Blue Label Entertainment France

DÉVELOPPEUR
Frictional Games/États-Unis

SORTIE PRÉVUE
2e trimestre 2008

Un an d'attente, c'est long, très long même. S'il y avait eu quelques bons titres à se mettre sous la dent, je ne dis pas. Mais franchement, qu'est-ce qu'on a eu en jeux d'aventure depuis Overture ? Rien. Nada. Quoi ? Sam and Max ? Experience 112 ? Raaaaaa, si on peut même plus être de mauvaise foi... Bref, le grand moment est donc arrivé. Black Plague (la suite de Overture) est là sur le paillasson et comme l'année dernière, je me demande si je vais laisser rentrer un jeu aussi moche.



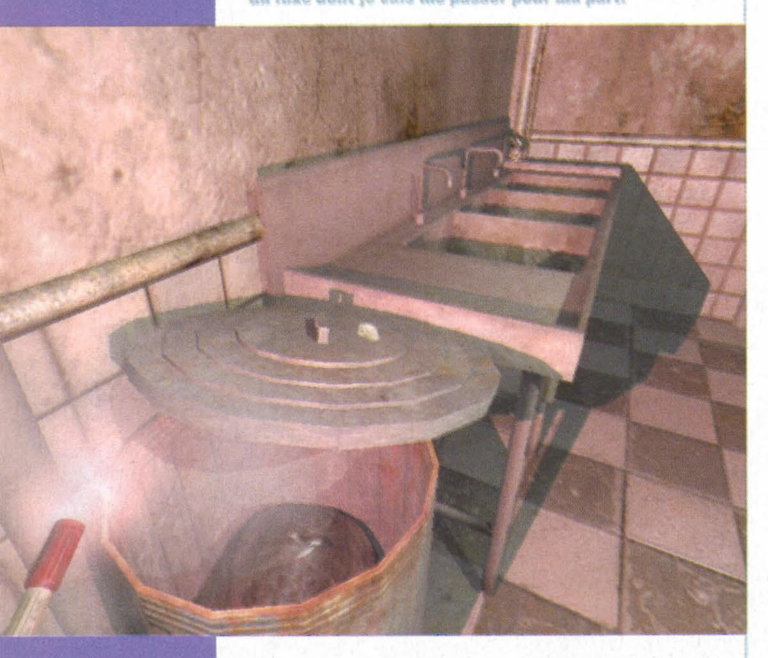
En hommage à ces athlètes morts avant la ligne d'arrivée.

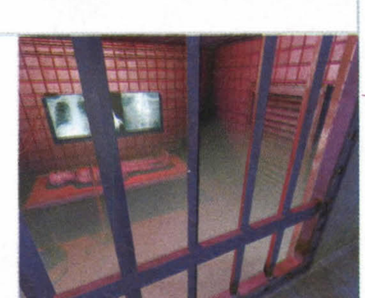
Devenez autiste et mangez un frigidaire

« Devenez un autiste et apprenez à ramper sous les tables ». « Découvrez pourquoi même au pôle Nord on a besoin de frigidaire ». Voilà le genre de slogans que Black Plague pourrait revendiquer. En dépit de pareils arguments, le petit BK (pour les intimes) restera en preview ce mois-ci. Eh, ouais, fallait pas débarquer en V.O., c'est comme ça à Joy, on ne plaisante pas sur les détails. Surtout dans un jeu d'aventure avec autant de dialogues et des énigmes pour lettrés du type « défoncer un générateur électrique à coups de pierre ». Pour ce qui est de la difficulté, autant annoncer la couleur : même l'estomac bourré de pilules de carotène, Black Plague reste difficile, et même très difficile. Parce que l'interactivité y est aussi poussée que jamais, avec des planches et de vrais morceaux de parpaings à tracter. Et parce que les énigmes s'annoncent coriaces. Toutes ne sont d'ailleurs pas aussi logiques que dans le premier épisode. Vous pourrez aussi compter sur des décors archi-vides, des ennemis si bien planqués qu'on ne les voit jamais et (ouf, on y arrive) sur ce fameux « seuil » de peur qui a fait le succès du premier opus. C'est d'ailleurs l'occasion d'enlever ma cape de super-blasé et de le dire haut et fort : oui, dans Black Plague, le système basé sur la peur marche mieux que jamais. Un hurlement vous parvient aux oreilles ? Et vous voici la peau plus flasque que celle d'un poulet label rouge. Une créature rentre dans votre champ de vision ? Pas une seconde à perdre : baissez le regard et rampez, ou la bête sentira votre frayeur et viendra vous expliquer sa propre conception de la grande cuisine. L'essentiel est donc là : de la douceur et du romantisme. Reste à voir si, côté durée de vie, cet épisode arrivera à dépasser le précédent record du studio. Eh, oui, cinq petites heures de jeu, c'était tout de même un peu court. Pas question de récidiver, Messieurs, surtout si Black Plague s'avère être la conclusion de la série, comme la rumeur le laisse entendre.

Tuttle

Même les sacs poubelles peuvent être manipulés, un luxe dont je vais me passer pour ma part.



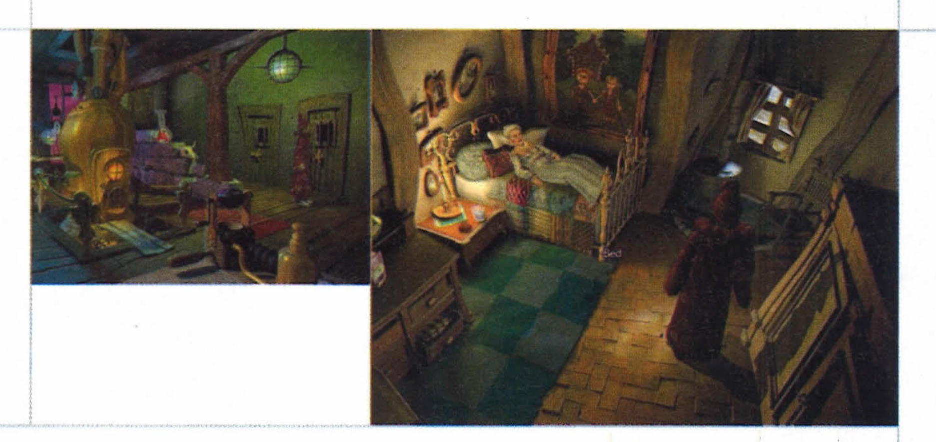




Sauras-tu reconnaitre un Mac d'un PC ? Ah bravo Tuttle !

GENRE
Aventure
ÉDITEUR
Playlogic
DÉVELOPPEUR
Silver Style Entertainment/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Avril 2008

SIMON THE SORCERER 4 CHAOS HAPPENS



A l'heure où j'écris ces lignes, Harry Potter vient de réaliser notre rêve à tous en prenant sa retraite à 20 ans. Depuis lors, le monde est en mal de sorciers. Sentant le peuple prêt à accepter n'importe qui à ce poste, Simon nous revient après neuf ans d'absence, sans trompette et sans Garfunkel. La Star Ac a engendré des chanteurs sans voix et sans talent ? Silver Style vient de ressusciter un magicien en gilet de laine. Le plus inutile du monde peut-être, qui était tombé dans l'anonymat un lundi matin pluvieux, sacrifié comme tant d'autres sur l'autel de la 3D.

De retour, notre anti-héros veut renouer avec ses racines, avec ce temps où il tenait encore la dragée haute à Lucas Arts. Mais la tâche du développeur allemand n'est pas si simple. Il ne suffit pas d'une interface point & click, d'un graphisme coloré et d'une architecture bancale façon Day of The Tentacle pour réaliser le miracle attendu. Histoire d'utiliser un langage fleuri, disons que Chaos Happens est un jeu contrasté : les personnages sont



inexpressifs mais attachants, le scénario est creux mais la narration efficace... Simon 4 souffre donc de gros ratés. Pourtant, Silver Style s'est parfaitement approprié l'humour de la série. Sacré Graal, Hansel et Gretel ou le Petit Chaperon Rouge, niveau parodie, les contes fantastiques en prennent pour leur grade. Cela suffira-t-il à lui sauver la mise ? C'est pas encore dit. Mais avant de lui ériger un bûcher, attendons de mettre la main sur une version finale du jeu.

Lucky

GENRE
Sortie de route
ÉDITEUR
Empire Interactive
DÉVELOPPEUR
Razorworks/ Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
Noooooonn !

OFF ROAD

L evallois, lundi 3 mars 2008, cérémonie des Césars en mousse de Joystick.

« Le lauréat... dans la catégorie N'aurait pas dû naître... pour le Joystick numéro 205 est... Ford Off Roooooooadddd ! Eh bien, mes félicitations au vainqueur ! Un petit mot peut-être ?

– Merci, merci, même si j'avoue ne pas être trop surpris.

– Une médiocrité pareille, ça se travaille ou c'est inné chez vous ?

– Ben, on peut dire que ma famille, les Ford Racing, était déjà un peu pourrie, mais c'est vrai que j'ai quand même bien bossé pour faire honneur à mon héritage. Je m'en rappelle encore, quand j'ai eu cette vision un matin, cette idée révolutionnaire de proposer des courses de Ford dans des paysages désertiques hideux, avec des collisions pitoyables, des voitures qui ne tournent pas et une musique à faire fuir un sourd. On peut dire que je me suis donné les moyens de mes ambitions.

– Quelles ont été vos influences ?

– Mes influences ? Aucune, juste une ligne de conduite que je me suis fixée. Dans ce monde fait de strass et de paillettes, j'ai pris la tendance inverse : du moche et de l'injouable. Je suis un rebelle, et fier de l'être. Mais je vous avouerai qu'à un moment, j'ai bien crû ne pas remporter le trophée, parce que j'ai quand même l'aval d'un gros constructeur automobile, Ford, qui me fournit une vingtaine de modèles. Il y a toujours des clients que l'on peut berner avec ce genre de choses.

– Bien, merci beaucoup, et je pense que l'on se retrouvera dès le mois prochain, où vous concourrez cette fois dans catégorie N'aurait vraiment pas dû naître. »

Sundin



Voilà un jeu qui sent bon les vacances... au fin fond de l'Arkansas...



Ce fut long, tortueux, difficile, pénible même, mais nous l'avons enfin (!) entre les mains, cette version PC de Assassin's Creed. Alors certes, ce n'est pas la version finale et vous n'aurez le test que le mois prochain, mais l'occasion était trop belle pour ne pas vous en toucher deux mots et répondre aux questions qui vous taraudent. Au menu de cette piqûre de rappel, on a donc décidé de faire un point sur la technique et sur la prise en main, et de vous donner un second avis, parce Cyd n'a finalement pas trop le profil pour grimper sur les toits...

Voici la posture du crapaud, idéale pour bondir dans le dos des badauds.

Contrôle technique : O. K.

Il ne faut pas mentir, on a un moment pensé que cette adaptation PC serait très mal optimisée, comme beaucoup de portages. Les premières informations sur la configuration recommandée avaient d'ailleurs largement nourri nos doutes. Pour vérifier, rien ne vaut un test sur plusieurs configurations, et comme on avait les chocottes de dire à nos amis consoleux que ça tournait mieux chez eux, on a commencé par sortir la grosse artillerie : Core 2 Duo, 2 Go de Ram et 8800 GTX. Avec un tel attirail, aucun problème, le jeu tourne sans ralentissement avec une résolution de 1440 x 900 et toutes les options graphiques au maximum. Deuxième essai avec une carte graphique un poil moins puissante, une 8800 GTS : même résultat, même qualité visuelle, et un framerate tout à fait satisfaisant. Troisième test, avec une 8600 GTS et... une grosse appréhension... et ça tourne aussi... avec une résolution plus faible et un niveau de détail un peu moins élevé. Bon, on n'est pas allé plus loin parce qu'on n'a pas de Pentium 2 à la rédac, mais Assassin's Creed PC est jouable sur une machine actuelle située en milieu de gamme. Quant à la prise en main avec le couple clavier/souris, la maniabilité n'est pas si traumatisante, même si soyons honnête, le confort est tout autre avec un pad.

GENRE
Hollywoodien

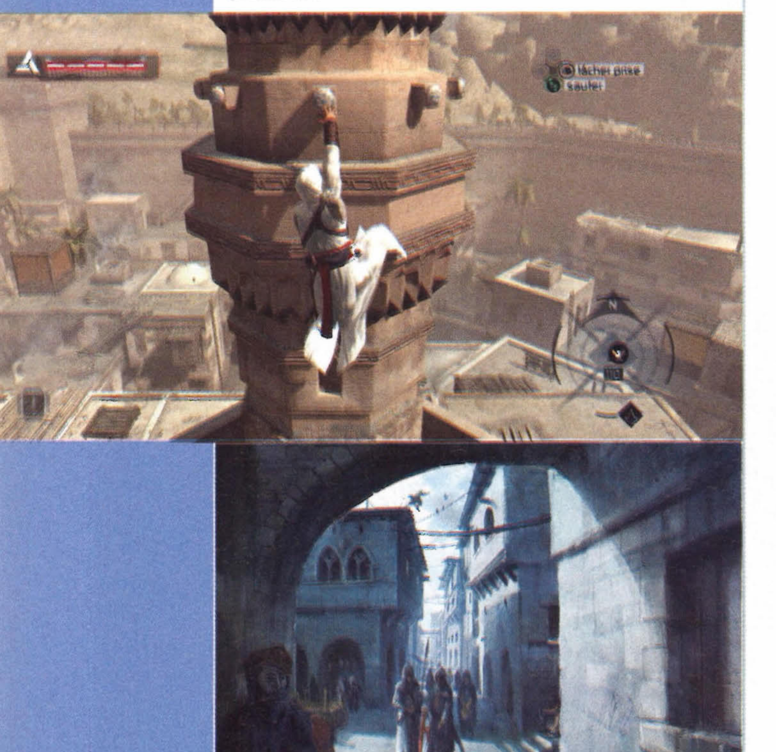
ÉDITEUR
Ubisoft

DÉVELOPPEUR
Ubisoft Montréal

SORTIE PRÉVUE
C'est now !

ASSASSIN'S CREED

« Je vais l'avoir, ce satané pigeon qui m'a fait dessus, promis... »







Vertigineux ?

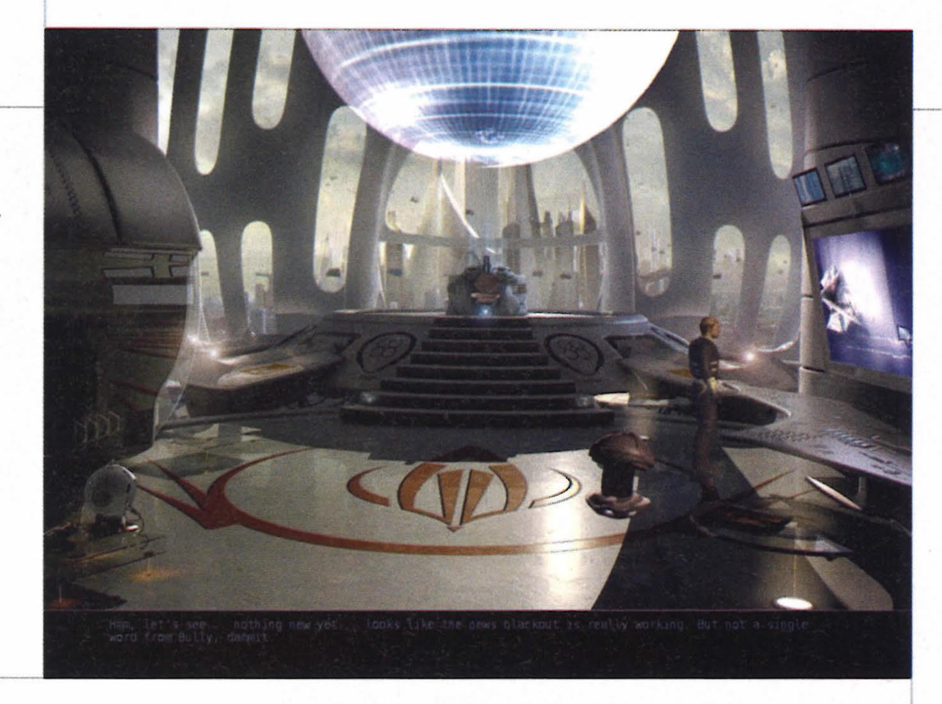
Un mot sur l'expérience de jeu enfin, parce que deux avis valent mieux qu'un. Ma première impression est finalement assez proche de celle de Cyd, à savoir que le titre d'Ubi offre une aventure très agréable pour peu que vous arriviez à faire fi des incohérences grotesques de l'I.A. Mais à ce sujet, je vous propose qu'on en reparle le mois prochain, avec des détails croustillants sur la vie d'Altaïr et la hauteur moyenne des baraques de Damas au XIIe siècle.

Sundin

PERRY RHODAN LE MYTHE DES ILLOCHIM

GENRE
Mythe allemand
ÉDITEUR
Deep Silver
DÉVELOPPEUR
BrainGame/Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Avril/mai 2008

Je l'avoue volontiers et sans vergogne : je n'ai jamais lu un Perry Rhodan. Noooooonnnnn, ne me lynchez p... Quoi ? Vous non plus ? Mais, vous n'avez pas honte ! Savez-vous que cette série allemande date de 1961 et se compte aujourd'hui en milliers de fascicules ?! Oui, ils sont forts, ces Teutons quand même, imaginez quelle imagination il faut avoir pour durer de la sorte ! Bref, comme vous vous en doutez, le Perry Rhodan dont on parle dans cette page est un jeu d'aventure basé sur l'univers de la série éponyme.

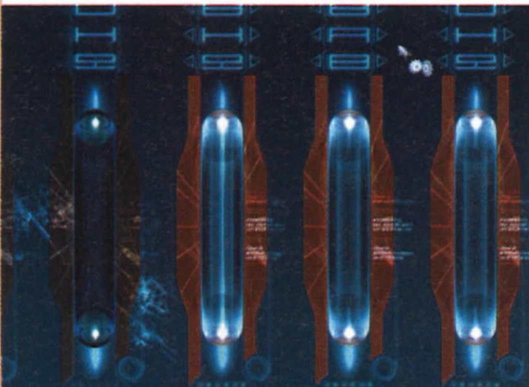


Highlander n'a qu'à bien se tenir

C'est sur une version pas tout à fait finale, avec les ignobles douces voix allemandes des protagonistes, que nous sommes entrés en contact avec l'univers S.F. de Perry l'immortel. Parce que ça pourrait devenir chiant de vivre éternellement à la campagne dans le Sud de la France, Perry a choisi de parcourir la galaxie pour sauver ce qui peut encore l'être. Cette adaptation nous plonge en 1346 du Nouveau Calendrier Galactique, à la recherche de la meilleure amie de notre héros, Mondra Diamond, enlevée par des très méchants. Ah, ces Allemands, purée ! Que c'est exciiiiittannt ! Pour couronner le tout, vous devez faire face à une sorte de conspiration liée aux recherches engagées par la damoiselle sur une race extraterrestre inconnue, créée de toutes pièces pour l'occasion, nous dit-on. Morale de l'histoire : il y aura toujours des salauds dans la galaxie. Mais trêve de plaisanteries, sinon Tuttle, fan de la série (euh, enfin, je crois...), va m'étriper. D'ailleurs, il se peut bien que ce Perry Rhodan séduise surtout les fans au vu de sa réalisation technique assez limitée avec des décors en 2D peu détaillés et des personnages en 3D mal animés. Là, Tuttle pourrait me répondre, à raison, que l'intérêt du jeu réside dans l'ambiance et dans le gameplay. Et justement, on nous annonce une multitude de décors et... de gameplay différents ! Une déclaration alléchante qui ne nous a néanmoins pas sauté aux yeux dans les premiers niveaux, où l'on avait droit à du point & click très classique. Allez, laissez-moi un mois que je rattrape mon retard sur le scénario, et je vous ferai un test de fin connaisseur. À moins que je ne laisse ça à Tuttle en fait...

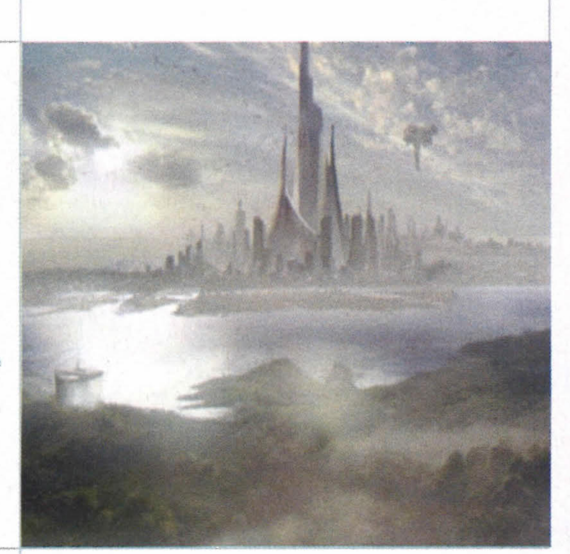
Sundin







Combinaison moulante, houppette blondinette et barbe de trois jours. Perry ne fait définitivement son âge (poueeeeeeeet !).



SO BLONDE

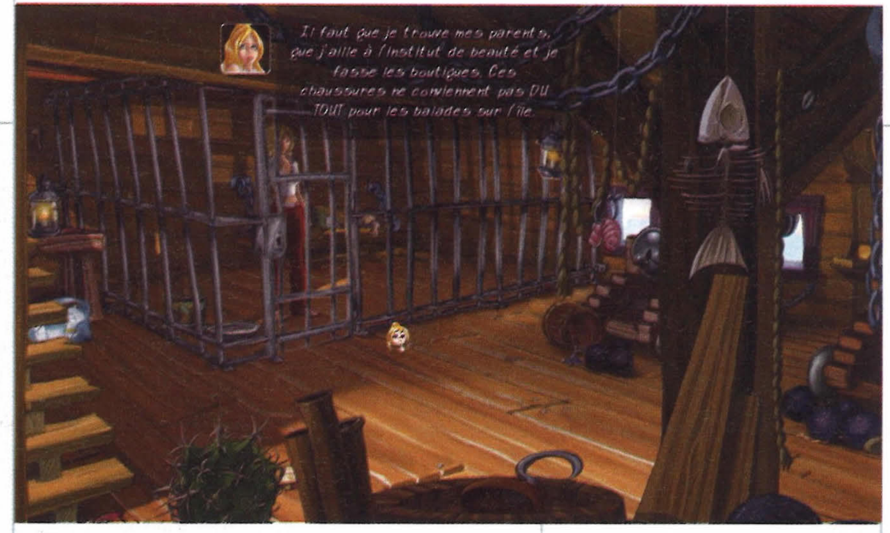
GENRE
The simple life
ÉDITEUR
DTP Entertainment AG
DÉVELOPPEUR
Wizarbox/France
SORTIE PRÉVUE
Avril 2008

Qu'aurait été ma vie si j'avais rencontré une créature comme Sunny Blonde à l'époque du lycée ? Probablement pas grand-chose, il n'y pas de place dans un jeune cœur de nerd gonflé de Starcraft pour une héroïne de point and click. Bon, je fanfaronne un peu car même un geek endurci serait charmé par la plastique de Sunny et serait prêt à lui pardonner ses minauderies. Tout cela est bien joli (c'est même sublime), mais prenez la même petite blonde évaporée et jetez-la sur une île dont les pendules sont restées bloquées au XVIIe siècle.
Que lui arrive-t-il ? Pour commencer, elle tente de récupérer son maquillage, de dénicher un hôtel de luxe et un téléphone pour appeler sa copine Kimberley. Et c'est là que vous intervenez, en aidant cette jeune fille face à des habitants médusés par ses répliques philosophiques.

Nécessite un assemblage préalable

Bien évidemment, le jeu met l'accent sur l'humour. Pour ce que j'en ai vu dans cette preview, il ne parvient pas toujours jusqu'à la franche poilade, mais j'ai suffisamment souri à chaque dialogue pour avoir envie d'aller plus loin. Quant aux énigmes, elles constituent un challenge bien dosé qui va crescendo dans la difficulté. Vous voulez un exemple ? Désolé, mais je ne veux pas gâcher le suspense et jeter par terre les efforts d'imagination des développeurs. Tout ce que je peux dire sans risque de rétorsion pour la rédaction, c'est que les solutions sont logiques. Avec des situations du type « de la poudre à canon, une mèche, une porte fermée, mmmm, mais que faire ? ». Dans ce cas précis, le vrai défi consiste à dégager la mèche de sous un tas de boulets et de trouver le moyen de transporter la poudre. Zut ! J'ai spoilé ! Non, pitié, lâchez ce pauvre Tuttle, il est innocent !

Savonfou



La vie est une question de priorités.


L'aventure est ponctuée de mini-jeux d'adresse indispensables à la progression de l'histoire.

L'ART DU MAQUILLAGE

Visuellement, la copie est plus qu'honorable, les tableaux sont vraiment beaux avec une patte cartoonesque colorée et chatoyante très particulière qui épargne au jeu tout sentiment de déjà-vu. Les personnages en trois D s'intègrent bien aux décors sucrés, issus d'un croisement entre Monkey Island et Totally Spies. Ça sent le travail à l'ancienne, crayon à la main, éclairé à la bougie sur la planche à dessin en vieux bois de chêne.



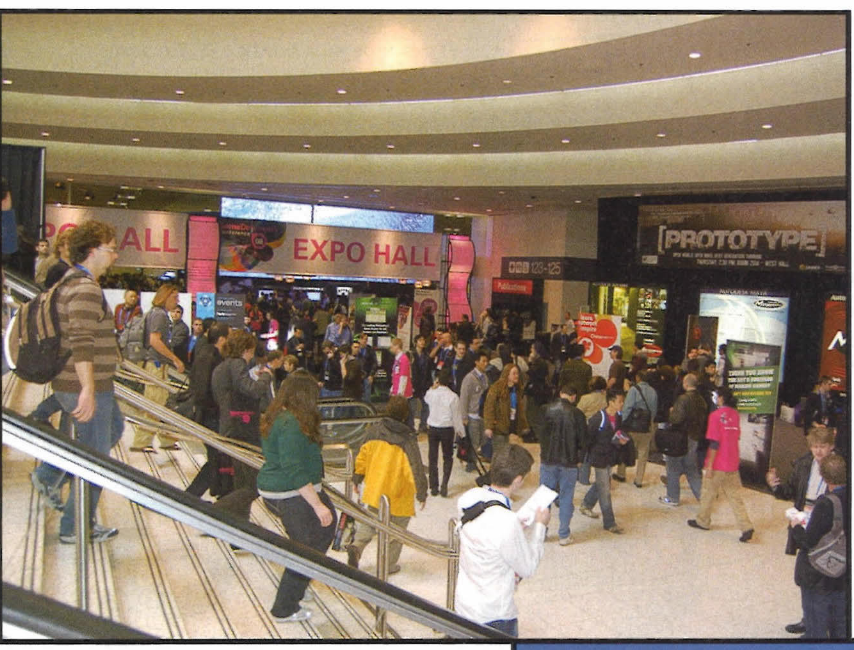



Les décors sont extrêmement détaillés... trop ?

Game Developers Conference 08

18-22 février 2008 - San Francisco/États-Unis

Aéroport Charles-de-Gaulle, 7 h du matin. Plein d'entrain, je me faufile au milieu de la foule, distribuant au passage de généreux coups de valise. Mais voilà qu'enfin parvenu à l'avant-dernier escalator, un soldat boutonneux me fait signe que « Halte là, on ne passe pas ! Des bagages abandonnés ont été repérés ». Résultat des courses : une heure d'attente au milieu d'une foule de plus en plus dense, entouré de baluchons tout aussi potentiellement hostiles. Pourtant, il en faut plus pour m'abattre. Je pars à San Francisco, là ! Je ne sais pas si vous vous rendez compte. Alors forcément, un truc comme ça, c'est vite oublié ! Ce qui est déjà plus dur, après le vol interminable, c'est le boss de fin de niveau, alias la douane américaine. Après avoir contrôlé mon identité, on me demande de passer dans la « Secondary Room ». Là-bas, un banc m'attend. Mais pas n'importe quel banc, hein. Un banc, gris, moche et pas confortable. Sur lequel on me demande de patienter le temps de vérifier si je ne suis pas un dangereux terroriste. 10 minutes. 20 minutes. 30 minutes. 1 heure. Bref, c'est une expérience géniale, surtout quand on a 12 heures de voyage dans le dos et une sacrée nostalgie du plumard. Bigarreau sur le gâteau, je me rends alors compte que mon téléphone portable ne marche plus. Pas de doute, la lose vient de me mettre le grappin dessus.



Naturellement, il fallait s'y attendre. Depuis le temps que je taffe à Joystick, il ne m'était pas arrivé le moindre problème. La lose ? Une vieille légende urbaine, me disais-je, un truc monté de toutes pièces pour attirer le chaland. Ce que je ne savais pas, c'est que cette dernière attendait son heure. Et qu'elle s'était tapie à la GDC...

par Tuttle

Game Connection

Le lendemain, frais comme un gardon mariné dans l'huile rance, me voilà aux portes de la GDC. L'événement se déroule dans trois bâtiments énormes, ça grouille à tous les étages, dans les halls principaux, les salles de conférences et même dans la rue. Bref, sans avoir la densité d'un E3, on n'y lâcherait pas un aveugle sans l'équiper d'un plan en Braille. En guise d'amorce, je décide tout d'abord de me rendre à la Game Connection. Vous savez, cet événement organisé pour faciliter les rencontres entre professionnels du milieu.
Je m'aventure donc entre les box de développeurs, guettant une porte ouverte. C'est le cas de Black Point Studios, où l'on présente Chronicles of Cohen, un jeu à l'ambiance très pulp dans lequel on dérouille du zombie. Encore un Resident Evil-like ? Pas vraiment. S'il fallait chercher un point de comparaison, sans doute Dead Rising serait-il le plus adapté. Très punchie, le trailer suggère un gameplay dynamique dans lequel on enchaînerait des ennemis plus stylés les uns que les autres. Le jeu, diffusé sous forme d'épisodes, sera accompagné de comics books et d'animés. Date de sortie ? Mystère. Eh oui, il faut dire qu'à la Game Connection, les développeurs sont là pour signer des contrats, pas pour faire une démo presse. Un peu plus loin, chez Zero Point Software, même chose : « Oui, on veut bien vous parler d'Interstellar Marines, mais pour ce qui est de la date de sortie, ça reste à définir. » Alors plutôt que de voir le verre à moitié vide, voyons-le à moitié plein : maintenant, vous savez comme moi qu'IM est un FPS next-gen



Moscone Center, North Hall



XNA : On attend toujours des infos plus précises.

L'équipe de Chronicles of Cohen.

Postal 3 s'annonce tout aussi subtil que ses prédécesseurs.

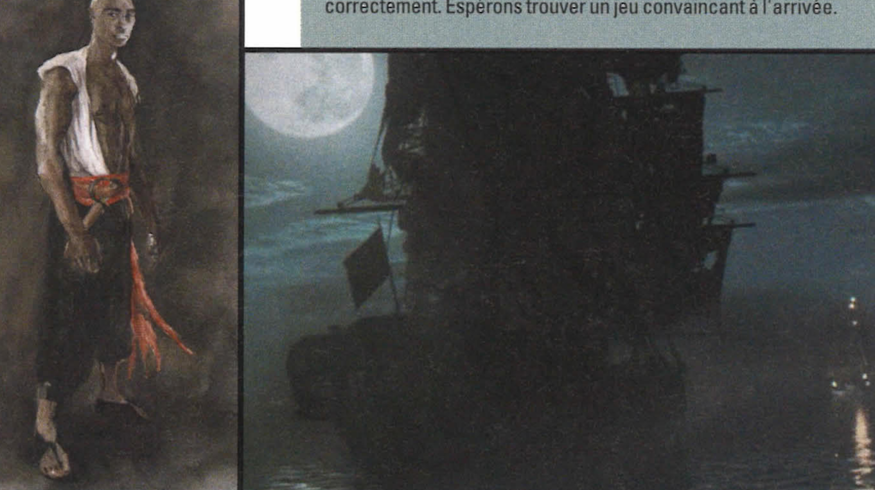


Disciples III : Renaissance.

Recoil Retrograde

Comme tous les Australiens, ils ne mangent que du kangourou, se déplacent à dos de dingo et manient le boomerang à la perfection. Accessoirement, ils développent aussi des jeux. Recoil Retrograde par exemple, une uchronie steampunk à la sauce napoléonienne. Premier point fort : le soft nous propose de jouer en temps réel avec le voyage temporel pour modifier les événements à notre guise. Vous pourrez par exemple traverser une rue en accélérant le passage du temps et voir votre environnement se modifier... y compris l'architecture des bâtiments. Côté gameplay, on peut s'attendre à une jouabilité orientée action avec un système de combo lié aux armes possédées et quelques talents de discrétion pour compléter le tout. Enfin, vous serez confronté à certains choix cornéliens. Par exemple, sauver tel personnage et augmenter en conséquence le niveau d'oppression sociale dans le futur, ou encore modifier les formes de technologie accessible. La sortie n'est pas prévue avant deux bonnes années, mais le jeu tourne déjà très correctement. Espérons trouver un jeu convaincant à l'arrivée.

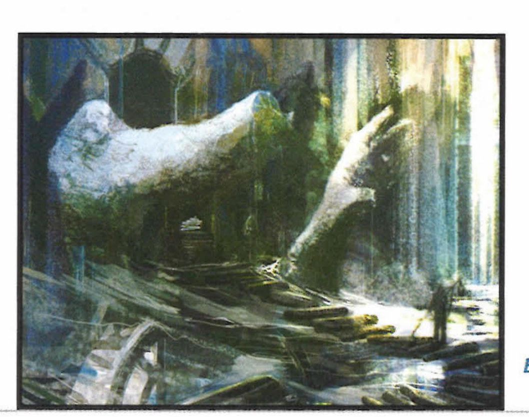
prévu pour PC, PS3 et Xbox 360, qu'il se déroule au XXIIe siècle et vous propulse en plein no man's land, en bordure de l'espace connu. Développé sous Unreal Engine 3, il se déclinera en trois épisodes et comprendra un certain nombre de rencontres aléatoires. Vous y jouerez un Space Marines seul ou en équipe, le jeu étant pensé pour le coopératif. C'est là le gros point fort du soft, prévu pour être jouable à quatre sur une même session. Au menu ? De l'Indien à massacrer, de l'Indien et encore de l'Indien. Euh, pardon, de l'alien, de l'alien et encore de l'alien. Hum, comment ai-je pu confondre ? Histoire de conclure mon passage à la Game Connection, je vais saluer Akella. Cela tombe bien, ces messieurs y présentent Postal III, prévu pour le printemps 2009 et Disciples III : Renaissance (troisième trimestre 2008), du Stratégie/RPG assez prometteur.



Cut Throat, un jeu de pirates avec une pincée de gestion.

Pas de hentaï pour Bibi

Bon, il est bientôt 15 h, si je ne me dépêche pas, je vais manquer la conf' sur le Hentaï ! Oups, attendez, y a une autre porte ouverte, là, allez, ça ne me prendra que deux minutes. Sauf qu'à l'intérieur, un Asiatique de nationalité australienne me présente un jeu qui sent bon le steampunk et la dark fantasy. Une demi-heure plus tard, je suis encore dans la salle. Le développeur a accepté de me passer la manette pour que je puisse me faire ma propre idée de la jouabilité, ô joie. Le niveau dans lequel je me trouve est une sorte de bac à sable avec de nombreuses plates-formes, des corniches, des piédestaux et autres murs. J'y contrôle Lex,

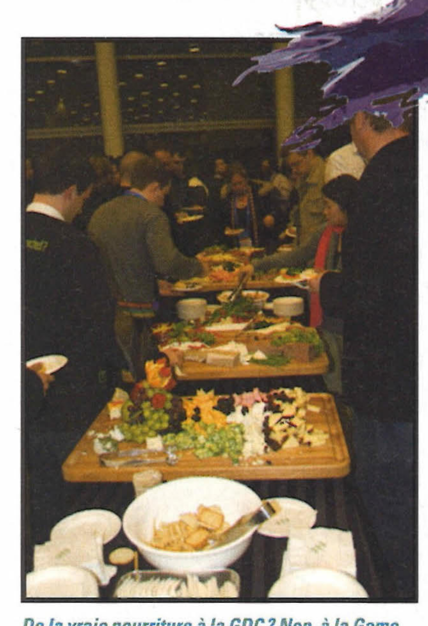


Edge of The Twilight : et encore, vous n'avez pas vu le jeu tourner...

un personnage sang-mêlé capable de se transformer tantôt en créature des ténèbres (look elfe noir et couteau à double lame), tantôt en créature de lumière (avec cette fois-ci une silhouette plus massive, épée à deux mains en option). Impossible de ne pas penser au Prince de Perse. Et de fait, on sent tout de suite l'influence de ce jeu dans la réalisation, Edge of Twilight (c'est le nom du soft) combinant phases de combat musclées et action/plate-forme. À la manette, le confort de jeu est immédiat: les commandes sont intuitives, l'animation du personnage irréprochable, la qualité graphique très prometteuse. On saute, on rebondit, on monte les murs à la verticale, on enchaîne les attaques dévastatrices. Bref, ça sent le très bon titre. Du genre capable de taper très fort, aussi bien sur le plan du gameplay que de l'artistique (les artworks sont superbes). Et comme si ça ne suffisait pas, le scénario ne manque pas d'originalité, avec son monde divisé en Lumière et Ténèbres et ses créatures étranges, hybrides d'hommes et de machines à vapeur.

De l'actu, vous dites? Mais vous n'y pensez pas!

La Game Connection, c'est bien: en plus de donner une très bonne visibilité à des studios pas forcément connus, on y mange de très bonnes salades, denrée rare dans une ville comme San Francisco. Mais là, j'ai comme une envie d'aller faire un tour dans le hall d'exposition. Qu'y trouve-t-on? Des gens, énormément. Des concours débiles, beaucoup. Des stands avec de l'info fraîche? Pas tant que ça. Eidos ne veut rien cracher, CCP non plus, malgré des tee-shirts World of Darkness arborés par le staff en toute fierté. Quelques curiosités attirent néanmoins mon attention.
Il y a tout d'abord Blue Mars, le MMO d'Avatar Reality. Le jeu est moche, certes, mais le concept pourrait être intéressant: à la manière du roman de Kim Stanley Robinson, il s'agit ici de terraformer la planète rouge en passant commande auprès du développeur. Je m'explique: Blue Mars, c'est un peu une sorte de Second Life dans lequel vous pourriez transformer une partie de la planète et lui donner la forme de votre choix. Sauf qu'ici, Avatar Reality se charge du développement et demande en échange une (petite?) rétribution. Vous pouvez donc demander qu'on vous construise une forêt tropicale, un terrain de golf ou une bibliothèque labyrinthe... et accorder aux e-touristes un droit de visite moyennant paiement. Quelques stands plus loin, j'entr'aperçois un concours de dessin Princess Bride (fuyez, ce jeu s'annonce catastrophique), un équipement pour simulation de vol en trois écrans, avec siège plus commandes, et Fallen Empire Legions, l'ancien FPS de Dynamix disponible prochainement sur le site de Garage Games. Ce qu'il offre de nouveau? Il se joue depuis votre browser.
Et sinon? Attendez, je dois l'avoir noté quelque part. Ben, non. Dommage. Vraiment.



De la vraie nourriture à la GDC? Non, à la Game Connection.



Blue Mars est en fait une plate-forme de développement online. Vous pouvez commander une jungle...

Fallen Empire Legions sera jouable sur un browser. Et sera donc moche.



Gaute en train d'imiter le cri du mammouth en feu. Une expérience unique.

« Et au dernier moment, on s'est rendu compte qu'il lui manquait un téton ».





Ellipse narrative

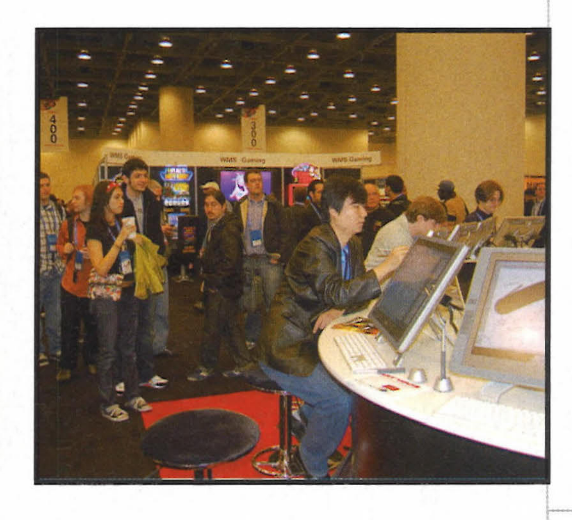
Après une douce nuit réparatrice, me voici rendu à l'aube aux pieds du W Hotel pour un petit entretien avec Funcom. Gaute Godager (le game director) nous y présente une nouvelle version jouable d'Age Of Conan. Bonne nouvelle, le shield system dont je vous parlais il y a quelques mois a été conservé. Pour rappel, il s'agit d'un HUD qui vous indique sur quels côtés votre adversaire se protège, ce qui vous permet d'adapter la direction de vos coups en conséquence. Autre révélation d'importance, les montures. Le cheval est naturellement de la partie, mais aussi le mammouth. Enfin et c'est sans doute l'information la plus enthousiasmante, le système de construction de forteresse. Depuis le temps qu'on attendait d'en savoir un peu plus, on va bien s'autoriser un petit développement. Donc le principe : vous ramenez une bande de potes, si possible pas trop pauvres. Eh oui, pour construire votre forteresse, il vous faudra non seulement un gros coup de main, mais aussi des ressources, bois, pierre, métal, une forteresse, ça se nourrit, mon bon Monsieur ! Alors voilà, imaginons que vous avez tout le nécessaire. Maintenant, il vous faut trouver une zone constructible. Ça, ce n'est pas bien dur... du moins si vous êtes assez rapide pour mettre la main sur un slot disponible. Ceci fait, il va falloir vous rendre sur place avec votre guilde et vous débrouiller pour que chacun active un des check points qui permet à la forteresse de s'auto-construire. Côté visuel, le soft a visiblement connu de nouvelles améliorations depuis ces derniers mois. Il est bien parti pour être l'un des plus beaux MMO du moment, j'ai cependant ouï dire qu'il restait encore pas mal de bugs à désosser sur la bêta.

Molyneusement convaincant



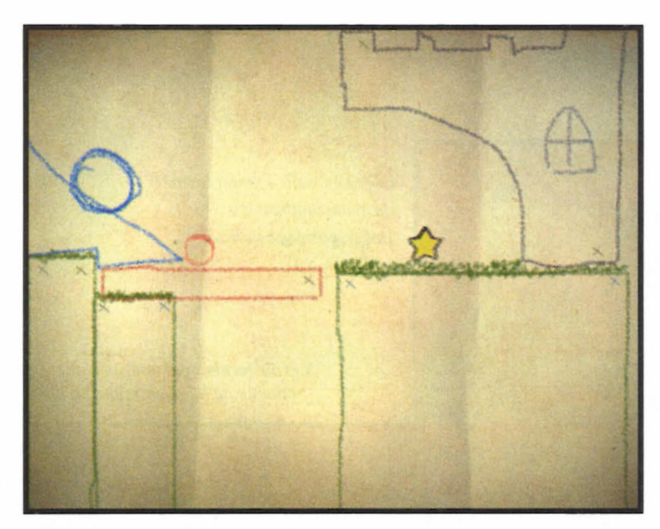
Peter Molyneux est le Chuck Norris de l'Angleterre. La preuve, il peut manger du pudding tout en restant élégant.

Ah ! Ce cher Peter, toujours la petite remarque pour se mettre le public dans la poche. Vendredi soir, l'Anglais le plus glamour de l'industrie du jeu vidéo était au mieux de sa forme. Mais son Fable 2 le sera-t-il tout autant ? Sans le moindre doute, Fable 2 contiendra un joli panel de points forts : la possibilité de tuer un marchand pour « acheter sa roulotte à moindre prix » ; la possibilité de tuer son concubin ou celle de jouer en coopératif. Certaines idées de gameplay sont même très enthousiasmantes, comme le remplacement de la mini-map par un tracé argenté sur le sol indiquant la direction à prendre. Mais d'autres éléments laissent plus dubitatif : l'apparence des personnages (les collants en jean rose, c'est laid) ou l'obligation de se trimballer un chien avec soi, façon Nintendogs. Quant au système de combat, il s'annonce assez intuitif (un bouton pour attaquer, un bouton pour lancer un sort, un bouton pour parer un coup), à défaut d'être particulièrement profond – même si ce cher Peter vous dit le contraire.



Séance d'autocongratulation ou prise de conscience ?

Il est tard. Après cette longue et dense journée passée à courir dans tous les sens, je voudrais m'allonger, profiter un peu de ma chambre d'hôtel avant le retour de ma voisine psychopathe (une actrice qui s'entraîne à hurler des dialogues vulgaires en claquant les portes – véridique). Seulement voilà, ce soir, c'est les Game Developers Choice Awards. La grand-messe de l'industrie, où celle-ci s'auto-plébiscite à coups de Molière, ou d'Oscar – choisissez le mot qui vous plaît. Et le pire, c'est que malgré mes efforts pour créer un peu de blasé-attitude, je me sens comme un gamin, super-impatient à l'idée de voir ces super-geeks revêtir pour quelques heures un costard, une chemise propre ou juste un polo pas trop troué. Et puis bon, il y a l'Independent Games Festival et je suis sacrément curieux de voir qui sera nominé. Par chance (oui, ça arrive aussi), un chef de la sécurité me permet de me faufiler parmi les VIP. Je prends place à côté des mecs d'Harmonix et de The Witcher, quand la cérémonie commence. Beaucoup de blabla sur l'importance des jeux indie et de l'année 2007...
La première partie de la soirée n'en est pas moins extrêmement réjouissante. Même si ce n'est pas une surprise, voir World of Goo et Audiosurf rafler chacun deux prix est un moment exceptionnel. La surprise, en revanche, la bonne, la vraie, celle qui vous procure un bon frisson d'émotion, c'est de voir Crayon Physics Deluxe monter sur la première marche du podium. Comme quoi, parfois, les jurys ont encore de la jugeote. C'est d'ailleurs un peu la même chose avec les Game Developers Choice Awards. En théorie, on pourrait s'attendre à voir de gros jeux primés. C'est



Crayon Physics Deluxe, grand gagnant de l'IGF 08.

le cas en partie. Bioshock et Crakdown récoltent ainsi quelques prix. Mais à côté de ça, quand vous voyez FlOw choper le prix du meilleur jeu téléchargeable et Portal, le « Best Game of The Year », vous vous dites à ce moment-là que l'indie a pris une belle revanche sur le jeu grand public et que les petites équipes n'ont jamais eu



Quel modèle à tarte pour les MMO ?



Houla, qu'est-ce que vous êtes embêtant avec vos foutues questions. Est-ce que je vous demande, moi, si Blizzard est pour le free-to-play ou s'il milite au contraire pour les abonnements payants ? Non et pour une bonne raison. J'ai la réponse : Jeudi 21 février, à 12 h, j'y étais et autant vous dire que c'était une sacrée partie de polochon verbale, prête à dérailler toutes les cinq minutes. Entre les remarques insidieuses qui laissaient entendre que oui, peut-être, le MMO de Bioware sera un MMO Star Wars, et les attaques à brûle-pourpoint de Mark Jacobs (Champions Online) contre Min Kim, lequel s'acharnait à répéter que MapleStory est le MMO le plus joué au monde devant WoW, il y avait de quoi revenir avec un enregistreur plein de vannes collector. Manque de bol, j'ai perdu le mien juste après la séance. Parce que non, la loose ne s'est pas arrêtée à l'aéroport, bien sûr.



Dans Fable 2, il sera possible de massacrer son concubin. Un petit air de Dungeon Keeper ?



En hommage à Jacques Martin.



Bionic Commando.

autant d'influence sur l'industrie qu'aujourd'hui. Pour rappel, Portal fut, à l'origine, développé dans un cadre universitaire avant d'être retravaillé avec le soutien de Valve. Voilà, la GDC 08, c'est fini. Naturellement, il reste énormément de choses à dire (je n'ai fait qu'évoquer le haut de l'iceberg, et encore il ne s'agit que de l'actu PC). En guise de bilan, disons que ce festival ne fut pas particulièrement riche en annonces, malgré le buzz construit autour du XNA et de Microsoft. Mais, autant cette GDC ne fut pas le grand rendez-vous de l'actu qu'on pouvait attendre, autant elle fut extrêmement dense au niveau des conférences. Dans un prochain Joystick, je vous proposerai peut-être un ou deux comptes rendus... enfin, si je n'ai pas trop la flemme.



Je veux le même dans la salle de bain.

Un poil troll léger

Gears of War 2 est annoncé ! Miracle ! C'est incroyable ! Personne ne s'y attendait ! Et sinon ? Bah, il paraît que les Games for Windows vont reprendre du poil de la bête, mais, bon, je sais pas vous, mais, perso, j'attends de voir. Côté grosses annonces, quoi d'autre ? Prototype ? Mouais, rien de nouveau sous le soleil. XNA ? Idem. Et sinon ? Il y a bien Puzzle Quest Galactrix, annoncé lors du post-mortem de Puzzle Quest, mais là, je crois que je vais vous laisser vous faire votre propre ... hum ... idée.



« LE JEU PC VA TRÈS MAL. » « LA CONSOLE, C'EST L'AVENIR. » « WII FIT VA FAIRE MAIGRIR LES OBÈSES. » « LA PS3, ELLE N'EST PAS SI CHÈRE. » « CRYSIS NE VAUT PAS HALO 3. » ET BLABLABLA ET BLABLABLA ET BLABLABLA... STOP ! OUI, NOUS TRAVERSONS PEUT-ÊTRE UNE PETITE CRISE, MAIS A-T-ON DÉJÀ VU PLEUVOIR DES HITS EN HIVER ? ENCORE UN PEU DE PATIENCE. LE PC, AVEC LES TITRES BLIZZARD EN TÊTE DE GONDOLE, AURA ÉGALEMENT DROIT À SON HEURE DE GLOIRE EN 2008. EN ATTENDANT, IL Y A TOUJOURS LES TAPAS DE SAISON : IMPERIUM ROMANUM, AUDIOSURF, OU ENCORE DRACULA, FRONTLINES ET SOULSTORM, VOILÀ DES JEUX TRÈS DIFFÉRENTS ET TOUS TRÈS CORRECTS... BOUHOUHBHHOUINNNNNNN...

Sundin



JEU DU MOIS

IMPERIUM ROMANUM

ÉDITEUR KALYPSO
DÉVELOPPEUR HAEMIMONT GAMES/BULGARIE

IL NE FAUT PARFOIS PAS PLUS QU'UN CITY BUILDER POUR RÉVÉLER LA VRAIE PERSONNALITÉ D'UN HOMME. SANS DOUTE FRUSTRÉ PAR SON QUOTIDIEN INFÂME ET AMBITIONNANT UNE CARRIÈRE DANS LE BTP, SAVONFOU S'EST MIS À MES GENOUX POUR SE VOIR CONFIER IMPERIUM ROMANUM. TROIS JOURS PLUS TARD, IL ARRIVA À LA RÉDACTION DRAPÉ DE LIN ET REFUSA CATÉGORIQUEMENT DE ME SERRER LA MAIN, « JE N'ÉTAIS PAS ASSEZ BIEN POUR LUI ».
C'EST FORT UN CITY BUILDER QUAND MÊME...

Liberté d'expression



TIENS, SAVONFOU ME PARLE, IL A L'AIR CONTENT, SOURIT ET AGITE LES BRAS DANS TOUS LES SENS.
LÀ, IL ME MONTRE QUELQUE CHOSE, SEMBLE VRAIMENT TRÈS ENTHOUSIASTE PUIS SE MET SUBITEMENT À SAUTILLER SUR PLACE.
QU'EST-CE QU'IL A L'AIR CON... ET MANIFESTEMENT IL N'A TOUJOURS PAS RÉALISÉ QUE J'AVAIS UN CASQUE SUR LES OREILLES.

Le jeu du moment
AUDIOSURF
Le jeu attendu
MASS EFFECT



AH ! PÂQUES ET CES GAMINS QUI HURLENT TOUTE LA JOURNÉE POUR TROUVER UN LAPIN EN CHOCOLAT QUI VA LES FAIRE GROSSIR. VOUS VOULEZ ÊTRE PEINARD ? ACHETEZ UN LAPIN NAIN (C'EST PLUS MIGNON) ET ABATTEZ-LE DEVANT L'ENFANT. FAITES-LE REVENIR À LA MOUTARDE (LE LAPIN, PAS L'ENFANT). SERVEZ ET RACONTEZ VOTRE CONTE :
« À CHAQUE FOIS QU'UN ENFANT MANGE DU CHOCOLAT À PÂQUES, UN LAPIN EST TUÉ.
TU VEUX TOUJOURS TES ŒUFS KINDER ? ».

Le jeu du moment
HELLGATE : LONDON
Le jeu attendu
STARCRAFT II



PAS D'ANECDOTES FABULEUSES À RACONTER CE MOIS-CI, LE CALME PLAT. ALORS J'EN AI PROFITÉ POUR REPARTIR EN GRÈCE VISITER ATHÈNES, EN ÉGYPTE FOUILLER UNE DES PYRAMIDES DE GIZEH ET EN ASIE, ME BALADER DU CÔTÉ DES JARDINS DE BABYLONE. LÀ, JE VOUS ÉCRIS DES ENFERS, OÙ J'ESSAIE DÉSESPÉRÉMENT DE TUER UN CANICHE À TROIS TÊTES DU NOM DE CERBÈRE. BONS BAISERS DE TITAN QUEST, ET BON VENT À IRON LORE, QUI MALHEUREUSEMENT N'EST PLUS...

Le jeu du moment
TITAN QUEST
Le jeu attendu
STARCRAFT II

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.


TOUT PUBLIC


PUBLIC AVERTI


PUBLIC ADULTE



Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 **Moins fun qu'un CD vierge.** **1** **Foutage de gueule pur et simple.** **2** **Expérience traumatisante.** **3** **Pas grand-chose à sauver.** **4** **Oui mais non. Dommage.** **5** **À la rigueur, pour les fous furieux du genre.** **6** **Pas mal, mais quelques problèmes gênants.** **7** **Bon jeu, bien réalisé.** **8** **Très bon jeu, une valeur sûre.** **9** **Exceptionnel.** **10** **Une future référence.**

ACTION/TACTIQUE



1) Unreal Tournament 3
Epic Games/Midway Games

2) BioShock
2K Games/Irrational Games

3) Crysis
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION



1) World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

2) WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

3) Command & Conquer 3
EA/EA



SPORT/SIMULATION

1) Colin McRae DIRT
Codemasters/Codemasters

2) RACE 07
Simbin/Simbin

3) Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE



1) World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games

2) La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

3) EVE Online
CCP/CCP

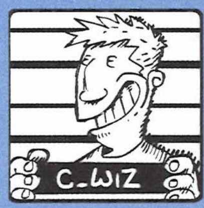
JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) The Witcher
CD Projekt/Atari

2) Oblivion
2k Games/Bethesda

3) Neverwinter Nights 2
Obsidian Entertainment/Atari



Pendant que je rédige ces lignes, je fais également ma valise pour le CeBIT, ce salon informatique que je m'étais juré de ne jamais couvrir. Désolé de vexer nos amis teutons, mais très franchement, à côté de Taipei (Computex) ou de Las Vegas (CES), la Basse-Saxe en hiver, ça n'est pas un lieu touristique hautement attrayant. D'ailleurs, je suis même sûr qu'en été…

Le jeu du moment
Nitro Stunt Racing Stage 1
Le jeu attendu
Nitro Stunt Racing Stage 2



J'adore quand Yavin a son casque sur les oreilles, on peut sautiller devant lui en l'insultant avec un gros sourire, il ne se rend compte de rien. Bon, trêve de plaisanterie, se moquer des Belges c'est comme monter des meubles suédois, c'est un peu trop facile pour vous amuser longtemps. Plus que le lit Gluttborg à monter, et je pourrais arrêter de dormir dans mon four.

Le jeu du moment
IKEA Builder IV Deluxe Edition
Le jeu attendu
Left 4 Dead

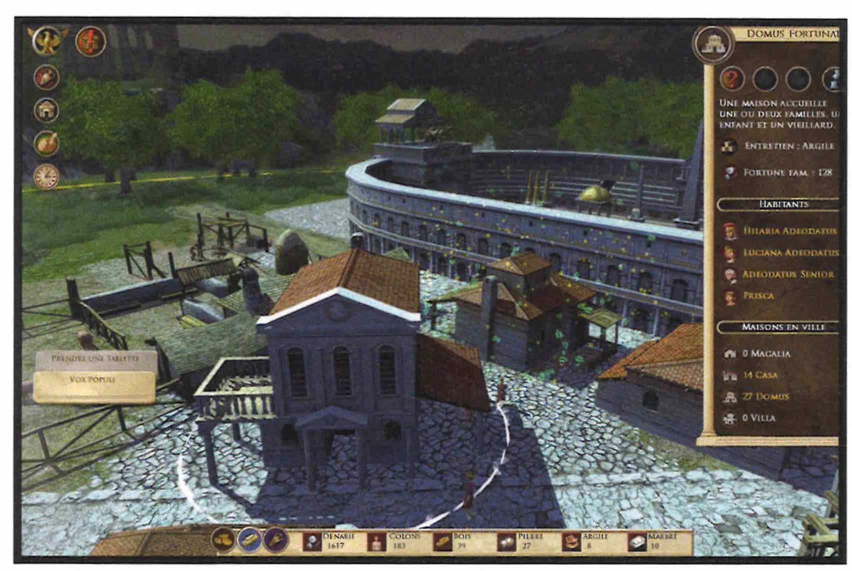


Quoi ? Qu'est-ce que je fous là ? J'étais sûr de m'être bien planqué pourtant ! C'est la petite vieille du premier c'est clair. Voilà longtemps que je la soupçonne d'être une espionne. Du haut de son mètre vingt, quand elle me regarde avec ses lunettes triple foyer et son chien ridicule, j'ai toujours un frisson qui me remonte l'échine. Elle m'a bien eu.

Le jeu du moment
Team Fortress 2
Le jeu attendu
Wrath of the Lich King

Imperium Romanum

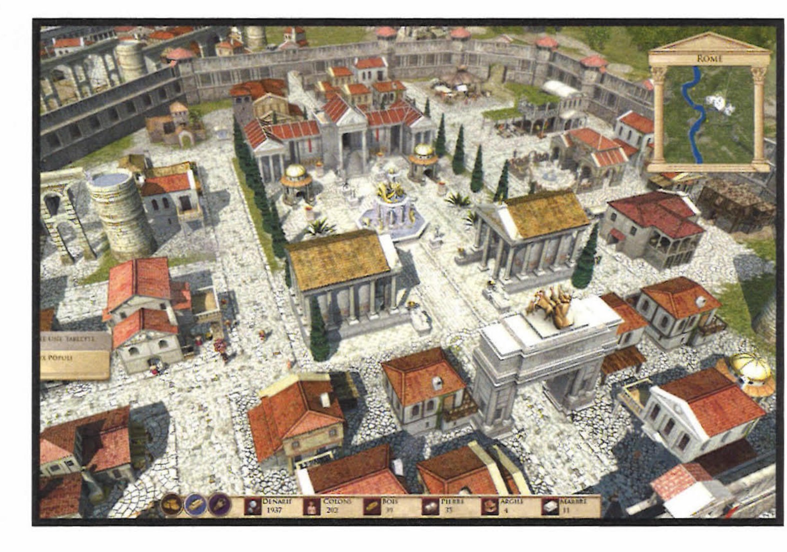
ROMULUS ET REMUS SONT DANS UN BATEAU



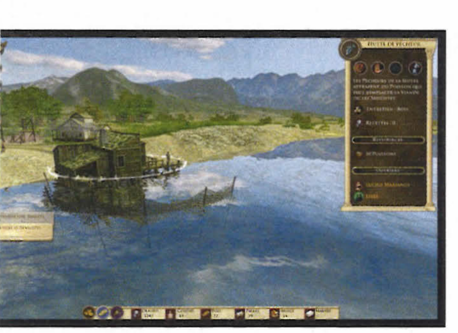
Le style de chaque construction évolue avec le standing du quartier.



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Kalypso
DÉVELOPPEUR Haemimont Games/Bulgarie
TEXTE ET VOIX en français



SAVIEZ-VOUS QUE DU TEMPS DE SA SPLENDEUR, ROME COMPTAIT ENTRE UN ET DEMI ET DEUX MILLIONS D'HABITANTS ? QUE LE NOM DE COLISÉE VENAIT D'UNE COLOSSALE STATUE DE L'EMPEREUR NÉRON ? JE DIS TOUJOURS À MA MÈRE QUE LE JEU VIDÉO EST UNE ACTIVITÉ CULTURELLE, ELLE NE VEUT JAMAIS ME CROIRE...



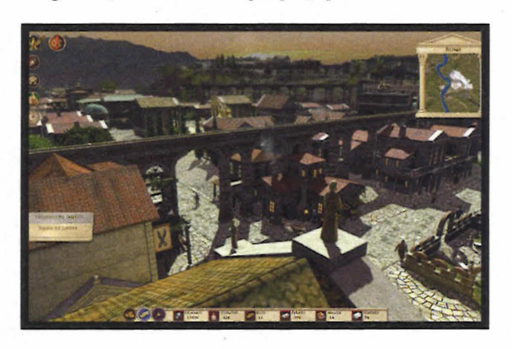
Visuellement, Haemimont ne s'est pas moqué de nous, avec des effets climatiques crédibles et un bon rendu de la végétation et de l'eau.

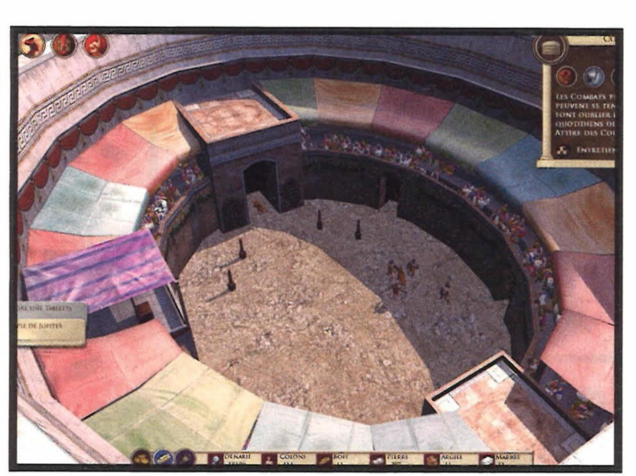


Moi, Caius Julius Savonfou, me suis vu confier par l'Empereur Yavinus le Belge le sort de la province de Levallinus. Mon rêve de faire de cette région la plus grande productrice de savon du monde latin est à portée de main. Dès mon arrivée, je sens que ce sera vraiment un travail de Romain. J'ai voulu organiser une petite orgie bon enfant pour me délasser du voyage : impossible de trouver suffisamment de testicules de boucs ou de vulves de truies, histoire de se faire vomir entre amis. Peut-être que nos aimables voisins chevelus et barbus accepteront-ils de nous en fournir ? Les gens du coin prétendent qu'ils sont un peu violents, mais moi, j'ai surtout noté qu'ils étaient très malodorants, et ça, c'est bon pour les ventes de savon. »
Imperium Romanum débarque un peu par surprise entre mes mains, une bonne surprise d'ailleurs, car quitte à crucifier le suspense autant y aller franco : ce jeu, c'est plutôt de la bonne.

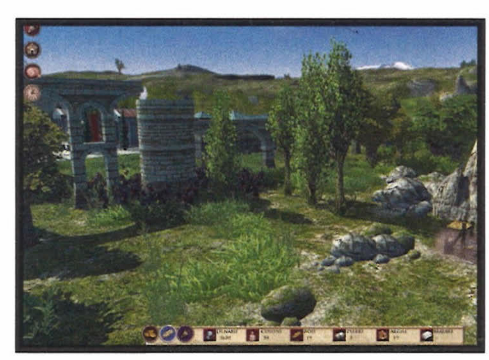
Pompéi sur Seine

Vous voilà donc préteur, chargé de faire prospérer une région pour la plus grande gloire de Rome. Les premiers colons à vous rejoindre sont plutôt du genre pas trop regardant. Comme tous les pauvres, ils ont des goûts simples et s'entassent gaiement dans les magalias (les HLM de l'époque) que vous leur





C'est très con un pauvre, montrez-lui des pauvres gars qui s'étripent dans le sable, et il en oubliera qu'il vit dans des cartons. Les bâtiments comme le Circus Maximus ou le Colisée disposent de pouvoirs spéciaux pour remonter le moral du peuple.



Chers clients, pendant les combats, les travaux de l'aqueduc continuent !

construisez. Et parce qu'il faut bien vivre, ils occupent les premiers petits boulots trouvés. Seulement voila, le citoyen romain, c'est comme le pigiste des cavernes, plus on lui en donne, plus il en veut. On commence par leur offrir une boucherie et une boulangerie, juste histoire d'être accommodant, et hop, ils veulent des villas et se mettent à mendier des puits et un temple pour prier. Plus les familles installées s'enrichiront, plus elles manifesteront des besoins raffinés qu'il faudra combler : du vin, de l'huile d'olive ou des thermes pour jouer de la savonnette entre amis. En revanche, s'ils n'ont pas de travail, ils ne trouveront rien de mieux à faire que de devenir des racailles prêtes à mettre le feu à la ville.
« Nos voisins Wisigoths sont revenus nous voir hier. J'ai offert deux caisses de savons à leur chef, Cyd « les-bras-velus », mais il a essayé d'en manger. Maintenant, ses hommes nous regardent bizarrement et ont entrepris de construire une sorte de gros échafaudage sous nos murs. Je me demande si j'ai bien fait de congédier les soldats, en même temps, il fallait vraiment que je change le mobilier du palais. »
Comme on dit en période d'élection, la sécurité, c'est le bonheur. Des irruptions de hordes barbares en plein centre-ville peuvent parfois faire douter de vos talents de gestionnaire. Cet aspect est sûrement le moins exploité du jeu et c'est bien dommage d'ailleurs. Il est frustrant de voir ces barbares attaquer au même endroit aussi régulièrement que des métronomes. Si vous ne les raccompagnez pas dehors à coup de pilum dans les fesses, ils se contenteront de brûler quelques bâtisses avant de repartir, sans menacer votre partie. Pas de massacre de population. Pas de viols dans les rues. Ce n'est pas que j'y attache de l'importance mais bon, ça aurait été drôle.
Outre les ressources traditionnelles que sont le marbre, la pierre, le bois, l'argile et le savon, il faut assurer la fourniture de toutes les chaînes de production. Pas de saucisse sans viande de porc, pas de pain sans farine, pas de vêtements sans lin, etc. Enfin, n'oubliez pas de parsemer la cité d'entrepôts et de maisons d'esclaves. Ces derniers doivent être en nombre suffisant, puisque c'est eux qui sont à la base de l'économie, en assurant les transports de marchandises, la construction et l'entretien des édifices.

Le temple est non seulement un lieu de prière, mais il sert aussi à connaitre l'humeur des riverains. Mais pour savoir ce qu'ils veulent, rien ne vaut les ragots de l'auberge.



Un peu de technique

Aucun problème de ralentissement avec la configuration recommandée, même quand on affiche une foule d'habitants. Cependant, quelques plantages sont survenus dans le test. Oh, rien d'alarmant vu le nombre d'heures que j'y ai passé, mais pensez à sauvegarder de temps en temps.

Fourmilière antique

« Je commence à en avoir plus qu'assez de ces citoyens atrabilaires et bougons. Une délégation est venue se plaindre du manque de travail pour les femmes de la ville. J'ai donc ordonné la construction de trois nouvelles maisons closes près des docks, mais elles refusent de s'y rendre. Vraiment, une grande lassitude m'envahit parfois. » Les aires d'effets des bâtiments sont faciles à visualiser et la ville fourmille de petites animations mignonnes grâce auxquelles on saisit tout de suite les besoins de sa cité. Les préfets qui courent après les criminels, le boulanger qui enfourne, les patriciens qui se rendent au théâtre, bref, tout ça est bien vivant. De leur côté, les graphismes sont sages mais de bonne facture. On prend donc plaisir à enchaîner des scénarios intelligemment pensés, chacun mettant en avant un des aspects du jeu.
Par exemple, le scénario Rome vous met aux commandes d'une ville qui ne produit rien, et où il faudra tout miser sur le commerce, tandis qu'Antioche vous forcera à savater les populations locales pour imposer votre colonie. Bref, voilà de quoi réactualiser la ludothèque des amateurs de City Builders, et comme dirait Sundin en recevant mon papier : c'est pas trop tôt.

Savonfou

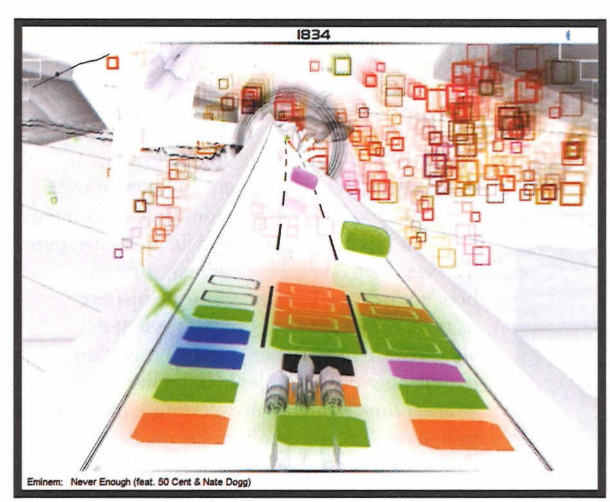
En Deux Mots

Enfin, un bon City Builder sur PC. Joli, complet et facile à vivre, Imperium a tout ce qu'il faut pour vous occuper son petit nombre d'heures malgré un manque d'originalité certain. Allez, emballé c'est pesé, vous pouvez l'embarquer.

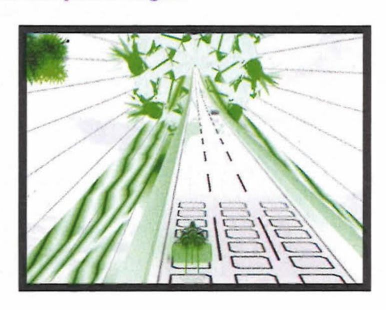


- + Facile à prendre en main
- + Missions variées
- + Graphismes mignons et jolies animations
- – Aspect militaire bâclé
- – Très classique





Dès que trois briques ou plus sont en contact, elles disparaissent. Ici, ce sera donc le cas des trois vertes et des quatre rouges.



Audiosurf

JUKEBOX

Rez, Guitar Hero, Patapon, Elite Beat Agents, PaRappa The Rapper, Rock Band, Everyday Shooter : la vie est trop injuste, pourquoi faut-il avoir une console pour jouer à de vrais jeux musicaux ? Qu'ouïs-je ? Un WipEout-Tetris musical sur Steam ! Où l'on pourrait choisir les musiques et surfer sur des circuits générés en fonction des morceaux ? Mais c'est une idée terrible ça ! Vite, mon CD de Chantal Goya, il y a urgence.

El est néee un bo matin dans un berso de bwaaa

Raaaaaah, ça fait du bien. Revenir aux sources et mettre les vrais artistes à l'honneur, voilà le vrai bonheur. Alors, c'est vrai, avant d'arriver à lancer Joe Dassin et Carlos (amen), j'ai un peu souffert : relancer Steam une dizaine de fois jusqu'à avoir une interface lisible, comprendre que certains morceaux mp3 n'étaient pas bien identifiés. Des détails pas si anodins heureusement compensés par un vrai plaisir de jeu, fruit d'un savoureux mélange de LSD et de simplicité. Le principe ? Stocker par couleur les briques rencontrées sur la route et obtenir le meilleur score possible. Pour y parvenir, une grille est à votre disposition. Est-ce une grille d'aération ? De barbecue ? De sudoku ? Aucune idée. L'essentiel est de savoir qu'elle permet d'engranger les briques touchées par le vaisseau et qu'à chaque fois que trois briques identiques s'y trouvent, ces dernières disparaissent et modifient votre score.

MARRE DE RIFFER SUR DES MORCEAUX DE HARD BOUSEUX ? NOSTALGIQUE DE WIPEOUT ? TROP PAUVRE POUR ACQUÉRIR UNE GRATTE EN PLASTIQUE MAIS DÉSIREUX D'INVESTIR DANS DU NEUF ? ARRÊTEZ AVEC VOS QUESTIONS ET LISEZ LA SUITE, ÇA IRA MIEUX APRÈS.

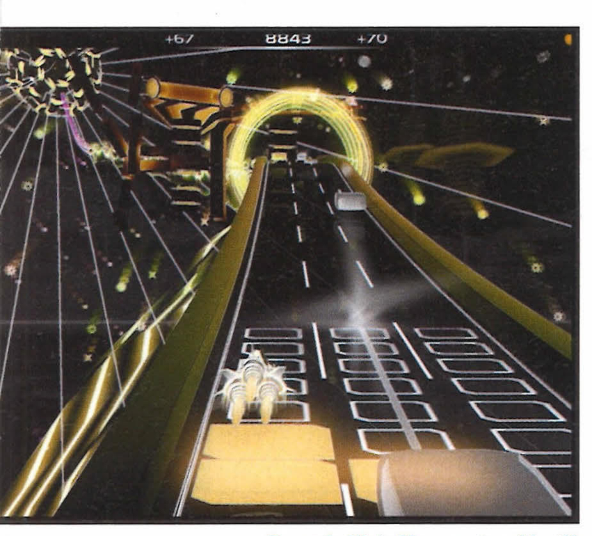


CONFIG MINIMUM 1,6 GHz, 512 Mo de RAM, 32 Mo
ÉDITEUR Invisible Handlebar/Valve (distributeur)
DÉVELOPPEUR Invisible Handlebar/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais

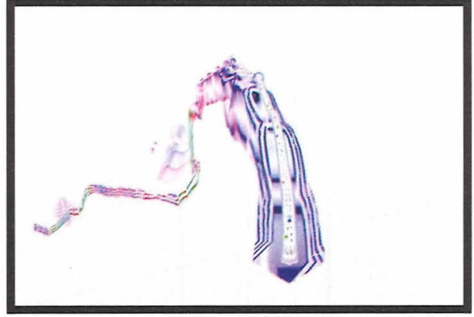
Avaikeuux un nez kon ne voyait poooooo

Si le principe est aussi limpide qu'un verre d'eau de source décoloré à la javel, quelques éléments annexes viennent pimenter la partie. Tout d'abord, les circuits jouables varient en fonction du morceau choisi ; la mélodie, le rythme et les voix venant modifier la longueur du parcours, la couleur des briques et leur fréquence d'apparition. Autant dire que la difficulté du parcours changera grandement entre un Leo Ferré, une impro de Coltrane et une chanson de Noir Désir. Autre détail : à côté des briques « standard », il existe des noires et des blanches. Celles-ci ne disparaissent qu'en entrant en contact avec le fond de la grille. Enfin, le soft se décline en plusieurs modes de jeu (Casual, Pro, Elite) et propose différents véhicules aux propriétés distinctes (effacer ou déplacer des blocs par exemple). Et si après ces explications, votre cœur balance encore, rappelez-vous ceci : Audiosurf, c'est d'abord un soft généreux à la durée de vie énorme et au prix dérisoire. Parce que parfois, oui, ça compte aussi.

Tuttle



En mode Ninja Mono, votre objectif est d'éviter les blocs gris.



Un morceau de Queen vu de haut.

Un peu de technique

Mis à part le problème d'affichage de la playlist précédemment évoqué, Audiosurf se comporte comme un charme. Stable, fluide et peu gourmand, il se joue en revanche exclusivement sur Steam et requiert donc une connexion Internet.

Où le trouver ?

Uniquement sur Steam (www.steampowered.com) et pour moins de dix dollars ! Le jeu est d'ailleurs actuellement en tête des ventes sur le service de Valve, devant toutes les grosses pointures du marché.

En Deux Mots

50 % Road trip, 50 % Challenge et 100 % Jukebox : Audiosurf est un cocktail indie explosif et vitaminé. Avec une maturation un poil plus longue, on aurait eu là un hit incontestable.

+ Durée de vie astronomique
+ Mettre son score en ligne
+ La beauté des environnements
+ Un level design différent pour chaque morceau
− Une playlist qui fait des siennes
− Ne pas pouvoir créer sa mélodie en roulant

6 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE



Arena Wars Reloaded

NOUVELLE MÊME VERSION

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHZ, 768 MO DE RAM, CARTE 3D 128 MO **ÉDITEUR** DTP ENTERTAINMENT AG
DÉVELOPPEUR EXDREAM ENTERTAINMENT/ALLEMAGNE **TEXTE ET VOIX** EN ANGLAIS

ARENA WARS RELOADED EST UN DES MEILLEURS MODS QU'IL M'AIT ÉTÉ DONNÉ DE VOIR, MÊME MIEUX QUE DOTA ! QUOI CYD ? CE N'EST PAS UN MOD ?



Sur le papier, on a là un STR nerveux taillé pour la scène électronique. Sur le papier…

Je le dis et je l'assume : Arena Wars Reloaded part d'une *utain de bonne idée ! Jugez donc : une carte minuscule, un drapeau dans chaque camp, six unités différentes et un système de ressources à la World in Conflict. Aucun détour possible, les secondes s'égrènent et l'étendard planté dans le camp du gus d'en face s'impatiente. Chopez-le, et ramenez-le ! Pour ça, 1000 dollars de cash et six engins sous le coude : le Buggy, cheap et rapide, la Spider et le Walker, polyvalents, le Destroyer, gros tank vicieux, le Berserker, mante religieuse robotisée précise et puissante, et l'Artillery, machin de l'espace qui poutre de loin. Quand une unité crève, on récupère la monnaie. Pour pimenter encore un peu plus la sauce, des items sont disséminés sur la carte et respawnent à intervalles réguliers. Daltoniens s'abstenir, les jaunes et les verts ont des vertus roboratives alors que les rouges et les bleus sont des tueurs de bêbêtes ennemies. Microgestion et intelligence tactique, AWR est un jeu qui va titiller le gamer qui sommeille en vous !

Un air de mod chypriote

Allez, stop ! On ne doit pas être trop gentil avec un titre qui a la gueule d'un mod et pour lequel il faut casser la tirelire (juste 20 euros, heureusement). D'autant plus que c'était la même chose il y a trois ans sur la première version : combats brouillons, unités peu réactives, mode solo pipeau et graphismes à la ramasse. Vous voyez le truc, l'idée est brillante mais la réalisation est à des kilomètres.
On appelle ça du gâchis, et on a juste à espérer qu'ils fassent un peu mieux la prochaine fois avec Arena Wars Reloaded Again.

Sundin

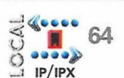
+ De très bonnes idées
− Combats brouillons
− Réalisation technique déplorable

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
3	3	4




PUBLIC AVERTI


64
INTERNET


LOCAL 64
IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 2.8 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR Kaos Studios/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

L'hélicoptère est l'engin le plus difficile à piloter. Le premier vol se termine souvent en crash.

Frontlines Fuel of War

UNE BONNE GUERRE

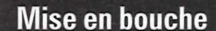
DES FLINGUES, DES VÉHICULES, UNE GUERRE... RIEN DE BIEN ORIGINAL ! MAIS QU'À CELA NE TIENNE, ON PEUT ÊTRE UN FPS CLASSIQUE ET RÉUSSIR À CAPTER L'ATTENTION DES JOUEURS DU DÉBUT À LA FIN. FRONTLINES EN EST LA PREUVE.

Rien de tel que de se planquer et exploser l'ennemi avec un hélico télécommandé.





Bon, évitons de perdre du temps ! Les amoureux de scénarios captivants, vous pouvez partir. Les fans de longues campagnes bien ficelées, vous pouvez aussi tirer votre révérence. Bonjour et bienvenue à ceux qui restent, à tous les maniaques de la gâchette en multi... Si le Monsieur du fond pouvait arrêter de jouer avec son explosif. Merci. Donc aujourd'hui, nous allons parler de Frontlines : Fuel of War. Avant de se concentrer sur le cœur du jeu, le mode multijoueur, nous allons faire un briefing sur ce qu'est Frontlines. Un FPS futuriste dont la trame de fond se déroule en 2024. Le sage Tuttle l'avait prédit : « Mangez sainement et roulez en vélib' ou subissez la colère du fenouil sacré ». Les hommes n'ont pas écouté.
Après un choc pétrolier, la planète s'est retrouvée dans une situation économique sans précédent. La Chine et la Russie se sont associées pour former l'Alliance de l'Étoile Rouge. Quant aux États-Unis et à l'Union Européenne, ils forment la Coalition Occidentale. Avec l'épuisement de l'or noir, une troisième guerre mondiale a commencé et ce n'est pas Mad Max qui va venir nous sauver.



Mise en bouche

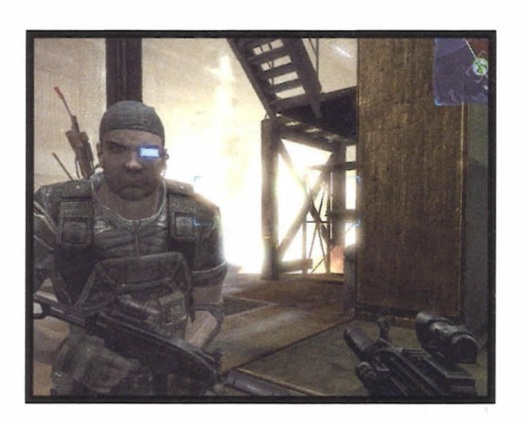
Dans la campagne solo, qui se boucle le temps de faire un Paris – Albertville en TGV, vous incarnez un soldat de la Coalition faisant partie de l'escouade des Chiens Errants. Votre but est d'avancer en territoire ennemi, de prendre des points de contrôle et de détruire des cibles, comme des radars ou des centres de communication. Malgré le manque d'originalité, les missions s'enchaînent avec plaisir, notamment grâce aux environnements ouverts qui permettent d'établir diverses stratégies pour venir à bout des objectifs. Histoire de ne pas se paumer, des marques jaunes sont affichées à l'écran pour indiquer le chemin à suivre. Pratique pour se concentrer uniquement sur le combat. Pour ne rien gâcher, de nombreux équipements et véhicules (voir encadré) viennent agrémenter une action prenante et intense. À vrai dire, on reste même sur sa faim après avoir accompli les huit missions proposées. Heureusement, le mode multijoueur est là pour relancer l'intérêt du titre...



Même à la mort de son coéquipier, le militaire n'est jamais triste. Il sait rester digne !

Tout ce qui est petit n'est pas mignon

L'un des attraits de Frontlines est de pouvoir éviter de combattre simplement avec des soldats d'infanterie uniquement équipés d'un fusil et d'une paire de rangers pour courir dans tous les coins. Bien entendu, vous avez les habituels fusils à pompes, sniper, mitrailleuses mais également des drones : des appareils miniatures télécommandés. Ça peut être un mini-char à la puissance de feu dévastatrice, un hélicoptère capable de lancer des roquettes, un véhicule rapide prêt à détruire un char d'assaut grâce à son système d'autodestruction... Le but est évidemment de vous planquer dans un coin et de contrôler le mini-véhicule de votre choix pour faire le sale boulot. Les contraintes de ces petites armes de guerre ? Un blindage peu résistant et la puissance du signal de la télécommande limité. Pour le reste, c'est que du bonheur.



Les choses sérieuses commencent

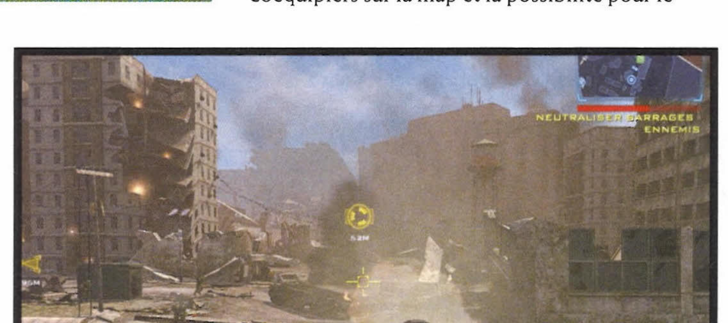
Même s'il est encore trop tôt pour connaître ou non l'ampleur du succès du mode multi, force est de constater que Frontlines dispose d'un fond plutôt attrayant pour jouer en équipe, surtout à 32 contre 32. À l'image du solo, rien de révolutionnaire ne saute aux yeux, mais l'ensemble est suffisamment bien fichu pour donner envie d'enchaîner les parties. Il faut dire qu'accomplir des objectifs et prendre des points de contrôle est souvent plus attractif que de se tirer dessus sans but précis. Par exemple, dans le mode Ligne de front, il faut capturer de nombreux points pour repousser l'équipe adverse dans sa base principale. Ce qui donne un champ de bataille étalé à plusieurs endroits. À vous de choisir votre classe et spécialisation pour voir la guerre basculer en faveur de votre équipe. D'ailleurs, pendant une partie, vous pouvez opter pour intégrer une escouade. C'est-à-dire rejoindre un groupe de quatre joueurs opérant pour le même but. Il y a deux avantages à ça : voir ses coéquipiers sur la map et la possibilité pour le chef d'escouade de donner des ordres et marquer des cibles pour aider ses potes à attaquer de manière coordonnée. Comme vous l'avez remarqué, Frontlines n'est pas un grand titre novateur bourré d'originalité. Il ne restera sûrement pas dans les mémoires, mais il faut avouer qu'il n'a pas à avoir honte de ce qu'il est : un produit très sympa et suffisamment accrocheur pour nous éclater en solo (vite fait) et surtout en multi. Voilà, rompez, bon jeu et pas de quartier.

Cyd

Un peu de technique

Pour pousser les détails au max et pouvoir supporter de nombreux joueurs à l'écran dans des parties multi-joueur, optez pour un Core 2 Duo cadencé à 2.6 GHz avec 2 Go de Ram et une carte vidéo de 256 Mo. Cela devient malheureusement la configuration standard pour beaucoup de titres sortis dernièrement.





En Deux Mots

FRONTLINES JOUE SUR LE TERRAIN DE BATTLEFIELD EN PROPOSANT UN TITRE AXÉ SUR LE MULTI AVEC DES CHAMPS DE BATAILLE, OPPOSANT DE NOMBREUX JOUEURS, QUE CE SOIT À PIED OU À BORD DE VÉHICULES. MÊME S'IL N'APPORTE RIEN DE FRANCHEMENT ORIGINAL, IL N'EN RESTE PAS MOINS UN BON FPS SUR LEQUEL ON PASSE DU BON TEMPS. QUE DEMANDE LE PEUPLE !?

+ Environnements ouverts
+ Action dynamique
+ Drones de combat
- Très classique
- Trop court en solo

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



L'AUTRE JOUR, JE DISCUTAIS AVEC MA VOISINE AU SUPERMARCHÉ. EN SOUPESANT SES CAROTTES, ELLE ME DISAIT QUE « TOUT ÉTAIT UNE QUESTION DE POSITION ». UN ADAGE À DEUX BALLES QUI S'EST PARFAITEMENT VÉRIFIÉ AVEC SOULSTORM...

Warhammer 40 000

DERNIER SOUFFLE

Dawn of War - Soulstorm







Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
Éditeur THQ
Développeur Iron Lore et Relic/États-Unis et Canada
Texte et voix en français



Un gros bravo au(x) compositeur(s) de la bande musicale de Soulstorm, excellentissime et qui colle parfaitement à l'ambiance !

Dixième et onzième pages sur Soulstorm, huitième souris consommée, troisième papier, mais une seule et même impression : cette nouvelle extension sent le brûlé. Et qu'il y ait les sublimes Sœurs de Bataille n'y change rien. Soulstorm est comme ce petit vieux boiteux qui tient absolument à faire sa promenade tous les jours à heure fixe. Et malgré ses abominables récits de guerre et ses préjugés contre la jeunesse, on se plaît à l'écouter chaque jour parce qu'il en sait quand même un rayon sur l'univers des lapins. Pour être plus clair, Soulstorm ne fait déjà pas tout jeune alors qu'il n'est même pas sorti… Mais avec un gameplay aussi efficace et un univers aussi riche, peut-on vraiment lui jeter la pierre ?





Comme les Protoss dans StarCraft, les structures des Eldars Noirs s'érigent d'elles-mêmes une fois la construction lancée.

Un peu de douceur que diable !

Des deux nouvelles races inscrites au compteur, les Sœurs de Bataille sont de loin les plus charismatiques. Une armée du XXXVIe millénaire, exclusivement constituée de femmes et entièrement dévouée à l'annihilation des hérésies chaotiques. Ce fut donc un réel plaisir pour moi de les fouetter le temps d'une campagne. J'en frétille encore ! Comme chez les collègues, ce sont les forces pédestres qui formeront l'ossature de l'équipe. Et à ce sujet, on ne peut que tomber amoureux de cette escouade armée de tronçonneuses, les Sœurs de la Repentance, ou de la Living Saint, meilleur atout de la faction, capable de vivre deux fois et de balancer une flamme de la taille d'un demi-écran sur la tête des ennemis. Quant aux véhicules motorisés, c'est du très « Space-Marines », avec des gros camions qui fument. Face à ces bonnes femmes, aussi sexy qu'un Lucky un lendemain de fête, les Eldars Noirs, anciennes terreurs de la galaxie et aujourd'hui bouseux passés du côté des Ténèbres. À première vue, et même à la deuxième, cette faction devra jouer sur sa vélocité et sa capacité à saper le moral adverse pour compenser sa faiblesse physique. Pour ses unités, euh, imaginez comme vous pouvez : des chiens enragés à moitié incontrôlables, des Scourge et des Wych pour l'infanterie lourde et une belle tripotée de vaisseaux façon bateaux fantômes pour appuyer la piétaille. Ouais, ça donne trop envie !

La troisième ressource

Elles font les malignes comme ça les Sœurs de Bataille, mais quand leur moral est mis à rude épreuve, elles n'en mènent pas large. Alors pour les guider sur le champ de bataille, rien ne vaut un peu de foi. Cette troisième ressource, générée automatiquement par certaines de vos unités (Infanterie Lourde, Champions, Living Saint), devra être stockée dans les Listening Post et permettra à ces mêmes unités de lancer des pouvoirs spéciaux, souvent destructeurs.
Pour que les Eldars Noirs ne soient pas jaloux, Iron Lore leur a aussi attribué une nouvelle ressource : l'énergie de l'âme. Ça m'avait déjà fait marrer le mois dernier, mais les voir ramasser les tripes ennemies avec une pelle a vraiment quelque chose d'absurde. Ici, ladite ressource sert à invoquer des pouvoirs « globaux » rechargeables. Ils sont au nombre de six. Citons Corrosion et Soulstorm pour du dégât qui tache, Rekindle Rage pour booster les unités ou Rend Soul et Screams of the Damned pour mettre à sac le moral ennemi.

L'amour est aveugle, le fan aussi

Hormis les deux nouveaux clans et leurs spécificités, il n'y a quand même pas grand-chose de neuf à se mettre sous la dent. Des unités volantes, dites-vous ? Oui, c'est vrai. Mais comme il n'y en a qu'une par faction et qu'elles volent aussi haut qu'un moustique bedonnant, on est un peu déçu. Déçu aussi, par l'équilibrage inter et intra-factions toujours aussi catastrophique - bordel de bordel de Seigneurs Necron ! Question solo, on retrouve le modèle aperçu sur Dark Crusade avec une méta-map et des régions à conquérir. Cette fois, la guerre se passe sur le système Karauva, composé de plusieurs planètes, chacune abritant une ou plusieurs factions. Toutes sont jouables d'ailleurs, mais vu le scénar, l'expérience est quasiment la même à chaque fois et ne se résume qu'à une succession de missions sans saveur. Pour conclure, j'en reviens donc à cette fameuse histoire de « position » dont j'ai débattu avec ma voisine. Si vous êtes fan de la série et que vous avez déjà tous les autres épisodes sous l'oreiller, je ne peux rien pour vous, vous allez acheter Soulstorm, et je vous comprends. En revanche, si vous n'avez jamais joué à Dawn of War et que vous lisez ces dernières lignes uniquement parce que je suis un gars super-sympa, alors sachez qu'il y a quand même plus excitant qu'un Soulstorm à l'heure actuelle, comme un C&C 3 par exemple, pour ne citer que lui…

Sundin

Heureusement pour les yeux, les effets pyrotechniques relèvent un peu le niveau.

Dawn of War pour les nuls

Dawn of War est un STR sorti en 2004. Utilisant avec brio l'univers riche et immersif de Warhammer 40 000, il s'est rapidement démarqué de ses concurrents par son gameplay novateur et hyper dynamique. Une première extension intitulée Winter Assault voit le jour en 2005, offrant une nouvelle faction, la Garde Impériale. Puis ce sont les Tau et les Necron qui rejoignent le navire en 2006, avec Dark Crusade. Arrive enfin aujourd'hui Soulstorm, extension qui, précisons-le, peut fonctionner indépendamment des autres.

Un peu de technique

Pour vous, je suis parti à Toulouse essayer Soulstorm sur ma vieille bécane d'il y a trois ans. Et vu qu'il a juste été un peu polishé et que le moteur graphique n'a pas changé depuis la dernière fois, Soulstorm tourne VRAIMENT correctement sur la config minimale.





Voici l'escouade des sœurs tronçonneuses dont je vous parlais tout à l'heure. C'est votre voisin qui va être content !

En Deux Mots

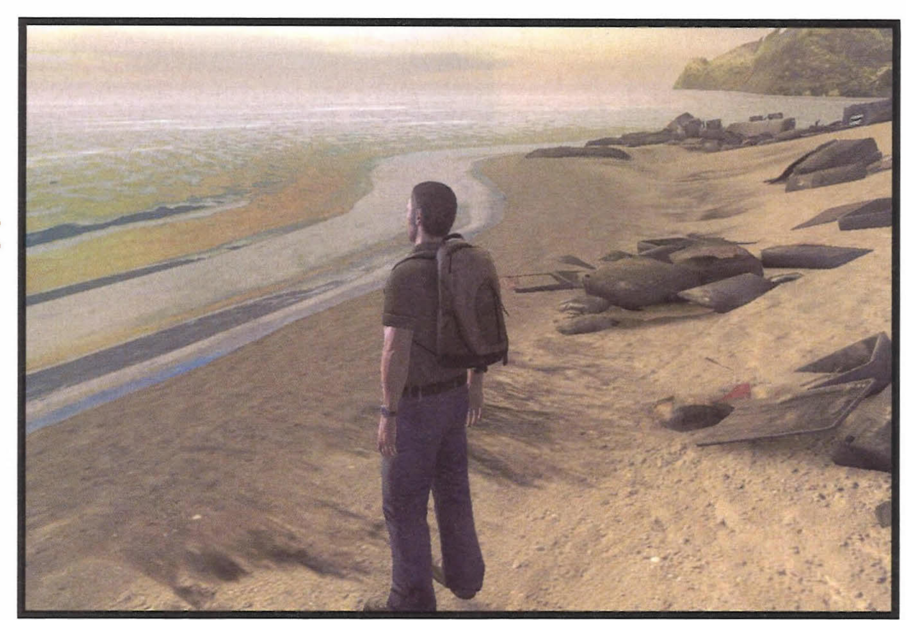
Dawn of War a pris un coup de vieux, à tous les niveaux, et Soulstorm ne fait que le confirmer. Un peu chiche au niveau contenu et datée graphiquement, cette extension n'est sauvée que par les immenses qualités de ses aînés : un gameplay génial et un univers immensément riche.

- \+ Les Sœurs de Bataille
- \+ Un gameplay (presque) toujours aussi efficace
- \+ Très bonne bande musicale
- − Moteur graphique vieillot
- − Campagne sans saveur
- − Factions toujours déséquilibrées

6 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT



Seul sur le sable, les yeux dans l'eau.
Mon rêve était trop beau...

Lost Via Domus

CHIANT

Un avion se crashe. Une poignée de survivants se regroupe sur une plage. À quelques mètres de là, la jungle cache une île aux multiples mystères. Bref, le pitch de la série Lost, bon nombre d'entre vous le connaît. Mais si ce n'est pas le cas, le jeu vous semblera obscur : il y a peu ou pas d'explications sur les personnages rencontrés, ni sur les lieux que vous visitez. En revanche, il suffit d'avoir la première saison en tête pour ne rien perdre du fil de l'histoire. Sauf que, dans ce jeu d'aventure, vous n'incarnez pas un des protagonistes de la série mais un nouveau perso amnésique à la recherche de son passé. Tout un programme !

Noyez-les tous !

Après un réveil difficile à côté des débris de l'avion, vous êtes prêt à remettre de l'ordre dans votre cerveau et à retrouver votre mémoire. Pour cela, des phases de flash-back sont proposées tout au long du jeu. Dans une de ces scènes, vous devez capturer en photo un moment précis. On ajuste l'objectif, on zoome et on mitraille jusqu'à tomber sur le bon cliché. Ennuyeux au possible ! Ceci a évidemment pour but de raviver vos souvenirs. De fil en aiguille, vous rencontrez Kate, Jack, Locke, et autres personnages principaux de la série, avec qui il faut se lancer dans des dialogues insipides pour progresser sur une île de 50 m². Autre aspect du jeu : le troc qui vous permet d'obtenir des objets plus ou moins utiles, deux barres de chocolat contre un flingue, c'est ça la vie dans Lost !
Si vous pensiez vous perdre dans une jungle hostile, c'est raté. On avance du point A au point B en résolvant, par moments, des énigmes recyclées : tiens, un panneau électrique à réparer, oh encore un autre... Et Sundin qui pensait que je n'avais pas bougé d'endroit alors qu'il s'était écoulé plus d'une heure de jeu. On constate rapidement qu'il est difficile de trouver des points positifs à Lost Via Domus, mis à part l'aspect visuel qui est plutôt réussi. Enfin, tout dépend des lieux que vous visitez... Pour le reste, le jeu n'a pas grand intérêt. Sachez que si vous réussissez à tenir devant l'écran suffisamment longtemps, vous aurez droit à une aventure d'environ quatre heures. Bien trop long pour un titre dans lequel il ne se passe rien !

Cyd

JOUER LES ROBINSON CRUSOÉ, TRÈS PEU POUR MOI. VIVRE DANS UNE CABANE EN BOIS ET BOUFFER DES NOIX DE COCO TOUTE LA JOURNÉE, ÇA DOIT PAS ÊTRE TOP. PAR CONTRE, IL Y A UN SACRÉ AVANTAGE À ÊTRE PAUMÉ AU MILIEU D'UNE ÎLE DÉSERTE : ÉVITER TOUT CONTACT AVEC DES JEUX MOISIS COMME LOST.

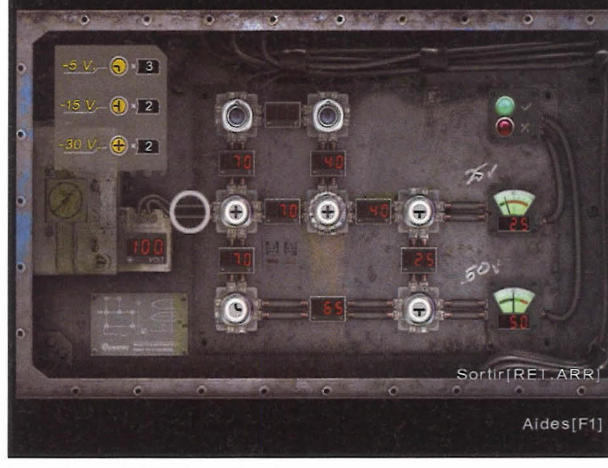



TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft/Canada
Texte et voix en français

Un peu de technique

Pas d'effets visuels particuliers, un environnement graphique correct mais sans plus... Vous n'aurez donc pas besoin d'une machine de guerre pour faire tourner Lost. Même s'il est conseillé de posséder 2 Go de Ram pour éviter tout problème.



Voici le type d'énigmes qui revient trop souvent.

En Deux Mots

Les énigmes sont répétitives et dénuées d'intérêt, les dialogues sont creux, l'aventure insipide, la durée de vie extrêmement courte... Bref, il n'y a pas grand-chose à sauver dans Lost : Via Domus.

+ Fin du calvaire au bout de 4 heures
- Aventure sans intérêt
- Bien trop linéaire

Note	
Technique	5
Artistique	6
Intérêt	3

L'ENQUÊTE S'ANNONCE DIFFICILE. NOUS ALLONS LA RÉSOUDRE PAR L'HYPNOSE. REGARDEZ MON PENDULE. OUI... VOS PAUPIÈRES SONT LOURDES. MAINTENANT, JE VAIS COMPTER JUSQU'À... HÉ ! TE FOUS PAS DE MOI, JE N'AI PAS ENCORE COMMENCÉ !



Ce jeu est aussi linéaire que le dernier Sherlock Holmes. Et ça n'est pas rien.

PUBLIC AVERTI !

CONFIG MINIMUM CPU 1.3 GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR House of Tales/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français

Overclocked

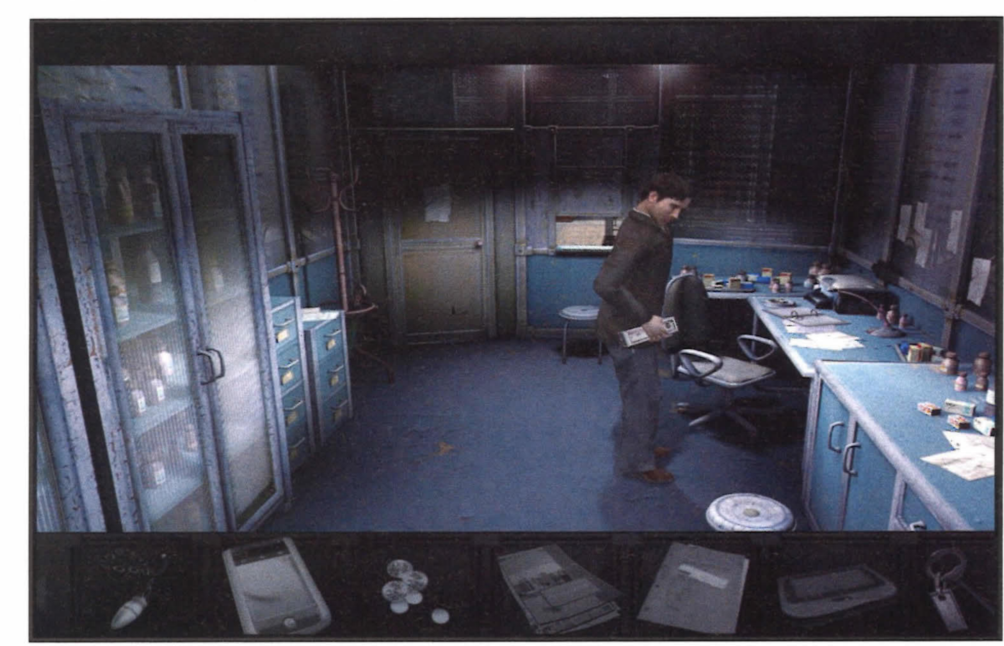
PANTOUFLES ET RAILS DE COKE

Salut ! Je m'appelle David McNamara et je suis connu pour être un psychiatre... AAAAAAH ! instable. Et dans mon métier, c'est gênant. Résultat, on m'a envoyé dans un satané asile de province, respectant point par point les normes sanitaires du régime Mongol de 1111. Dans ce trou perdu, je tiens la chandelle à un ancien doc renommé qui a salement dérapé du bistouri, et à une nurse aussi frigide qu'une vierge de fer. Cliché, n'est-ce pas ? Et encore, je ne vous parle du flic blasé de tout (Tuttle ?). Ni de l'ancien du Vietnam qui a oublié son cerveau à la guerre. Ni du garçon d'étage convaincu que j'organise des orgies à l'hôtel !
Ah j'oubliais ! Ma femme me quitte. Et bizarrement quand j'en parle à mon avocat, il est toujours gêné. Allez savoir pourquoi ! Entouré de tout ce petit monde, moi David McNamara, je planche sur une affaire de premier ordre. Une donzelle à moitié nue a ouvert le feu en pleine rue... comme quatre de ses petits camarades. Tous la même nuit ! Et depuis ? Rien. RAS. Amnésie totale. Étrange non ?
Oh attendez, tout d'un coup, je m'ennuie très fort...

Bâille

Mon paragraphe précédent était une métaphore d'Overclocked. Tout va bien. Vous jouez tranquille, le scénario est prenant, et paf ! La tension tombe. Sans arrêt, ce point & click alterne passages palpitants et passages chi... *hum hum* moins palpitants. Les phases d'hypnose où l'on remonte scène par scène le passé de ces cinq jeunes sont de vraies réussites. Servies par une musique puissante et une avalanche de petites énigmes, elles procurent un réel plaisir. D'ailleurs, les développeurs ne s'y sont pas trompés, leur démo ne montre presque que ce versant du jeu. Mais entre les phases d'hypnose, il faut s'occuper du quotidien plan-plan de David. Ne le prend pas mal mon garçon, mais ta femme se barre et moi, je m'en fous. Pendant une heure, Mr McNamara me répétait qu'il avait sommeil mais refusait d'aller au lit. Pourquoi ? Parce que je n'avais pas appelé sa femme. En plus, elle m'a raccroché au nez. Ceci n'est qu'un exemple. Une énigme absurde et illogique que rien n'annonçait. Elles sont fréquentes et plombent tout le dynamisme du jeu...

Lucky



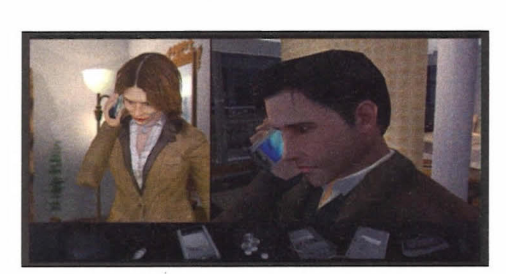
Bon là, je ne sais pas pourquoi je vole cette radio. Mais je sais encore moins comment elle passe dans ma poche.

Un peu de technique

Pas de soucis pour faire tourner le soft. Malgré des mouvements de caméra impressionnants pour un jeu d'aventure – très cinématographiques – le soft est plutôt léger. Faut dire que pour compenser, les développeurs ne se sont pas foulés sur les animations des personnages.



Chaque séance d'hypnose baigne dans le glauque et la rouille. Un pur régal !



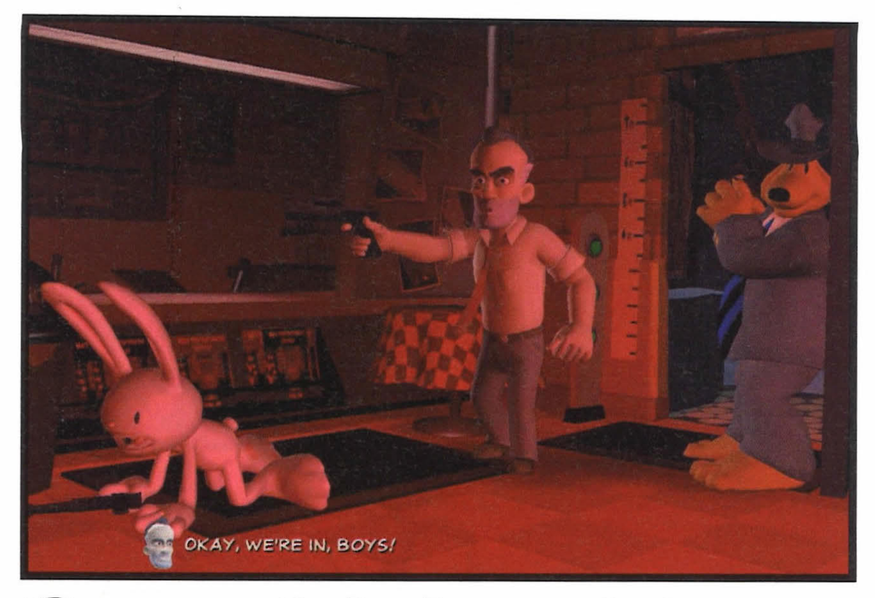
En Deux Mots

Un jeu qui cherche à raconter cinquante histoires à la fois sans parvenir à garder le même niveau d'intensité. La faute à trop d'énigmes absurdes et futiles, de temps morts, et donc d'ennui.

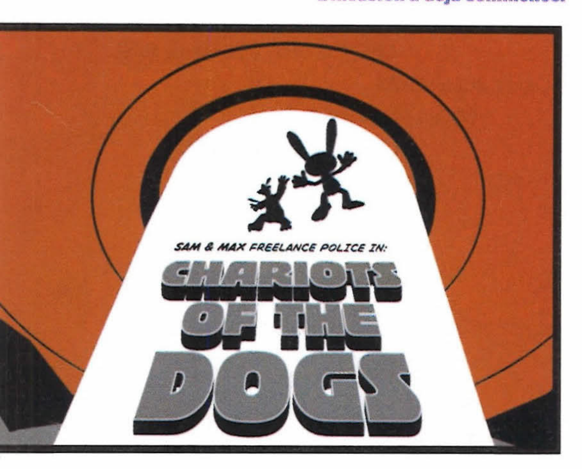
+ Séances d'hypnose intenses
+ Prises de vue très travaillées
+ B.O. soignée
− Des énigmes sorties de nulle part
− Ultra-linéaire
− Des clichés à la pelle
− Animation des persos

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT





L'invasion a déjà commencé.



Sam & Max 204

RETOUR VERS UN FUTUR STUPIDE

Chariot of the Dogs

DEPUIS LONGTEMPS BOSCO PRÉVENAIT LA FREELANCE POLICE. ILS ÉCOUTENT TOUT, ILS VOIENT TOUT, ET SURTOUT... ILS ARRIVENT. AUJOURD'HUI, IL EST TROP TARD, L'HOMME QUI CRIAIT AU LOUP A DISPARU ET EN PRIME, ILS SONT LÀ !



CONFIG MINIMUM CPU 1.5 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Telltale Games
DÉVELOPPEUR Telltale Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais

Depuis le début de la Saison 2, Bosco, l'escroc voisin de Sam et Max, ne cessait de clamer qu'ILS arrivaient. Qui ça, ILS ? Les aliens, voyons ! Au fil des épisodes, de plus en plus gagné par la parano, il avait fait de sa boutique un bunker. Pourtant, dans Raving Dead, et malgré ses précautions, il avait déjà disparu. À l'époque, Sam et Max devaient faire face à l'invasion zombie qui a bien failli condamner le monde à la musique électro de seconde zone. Aujourd'hui que le calme est revenu et que les morts sont six pieds sous terre, il leur faut résoudre ce nouveau mystère. Pour cet avant-dernier épisode de la Saison 2, les justiciers les plus poilus du monde vont donc voyager à travers le temps et l'espace à l'aide d'un ascenseur. Avec cette machine temporelle, ils répondront à quelques questions existentielles : Comment est né l'univers ? Qui de la poule ou de l'œuf est arrivé en premier ? Pourquoi appelle-t-on toujours tous les Mexicains Pedro ? Mais surtout : comment fait-on les bébés ? Évidemment, un paradoxe temporel les guette à chaque coin de rue et mille fois ils risqueront le sort de l'humanité... la routine quoi !

Mars Attacks

Je le sais bien, les tests de Sam & Max se répètent, mais on ne peut rien contre le talent. Désolé mais encore une fois, Telltale a accompli un travail étonnant. Ce scénario est peut-être le plus fou qu'ils aient encore imaginé. Jamais vous ne verrez des aliens comme les leurs. Malgré tout, ce Chariot of the Dogs n'atteint pas le degré de virtuosité de Raving Dead. L'univers éclaté de cet épisode dégage une ambiance moins dense, mais il favorise les situations rocambolesques. Grâce à l'ascenseur temporel, vous pourrez rencontrer la mère de Bosco en 1960, hurlant « les hommes ne servent à rien », ou voir Sam en 2108 qui bugge et ne peut plus répéter que des clichés du jeu d'aventure genre « je ne peux pas combiner ces deux objets ensemble ! ».
Une réplique, un gag. De plus, cet épisode met en lumière des personnages trop souvent secondaires comme Superball ou le Mariachi. Pour conclure, je dirai simplement que la fin incertaine de cette aventure laisse présager un dernier épisode explosif.

Lucky

Un peu de technique

Telltale n'a pas fait d'excès dans cet épisode. Les espaces ouverts ont pour l'instant plus ou moins bien réussi à leur moteur. Ici, voyage dans le temps oblige, on revisite à différentes époques des lieux déjà connus. Pas de claque visuelle à attendre donc, mais pas de mauvaises surprises non plus.



Une même passion, un même sourire.

En Deux Mots

Un casting inattendu, des situations folles, des répliques stupides et une suspense final insoutenable. La seconde moitié de la Saison 2 est décidément démentielle. Vivement l'épilogue !

- \+ Les voyages dans le temps
- \+ Difficulté justement dosée
- \+ Avalanche de gags
- − Moins charismatique que Raving Dead

6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Hour of Victory

COURAGE FUYONS

CONFIG MINIMUM CPU 2.4 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Midway **DÉVELOPPEUR** nFusion Interactive/États-Unis **TEXTE ET VOIX** en français

C'EST MARRANT DE VOIR QU'AVEC DES INGRÉDIENTS LOIN D'ÊTRE POURRIS À LA BASE (FPS/SECONDE GUERRE MONDIALE...), ON ARRIVE À UN RÉSULTAT AUSSI NAVRANT QUE HOUR OF VICTORY !



Parfois, les premières minutes passées sur un titre suffisent à donner mal au crâne. Et pour cause, des questions ne cessent de résonner dans notre tête : ai-je traversé une faille spatio-temporelle pour me retrouver quelques années en arrière ?
Je lève la tête de l'écran : a priori non, je vois Savonfou en train de jongler avec des boules de pétanque, tout va bien. Mais alors comment, en 2008, un titre comme Hour of Victory peut-il voir le jour ? Ce n'est pas comme s'il n'existait pas des modèles du genre, des références à suivre... Surtout dans le domaine du FPS dont le thème principal est la Seconde Guerre mondiale.
Rien qu'au niveau de la série Call of Duty ou Medal of Honor, il y a de quoi s'inspirer pour éviter le pire. Mais non, ici, rien ne va ou presque. Il est quand même difficile de foirer la prise en main d'un FPS, donc à ce niveau, il n'y a rien à dire : on avance, on tire. Pour le reste, c'est une autre histoire. Les missions sont monotones au possible malgré un choix entre trois personnages : Taggart, Ross et Blackbull. Chacun dispose d'aptitudes propres comme le commando bourrin, l'agent secret spécialiste de la furtivité et le tireur d'élite. Dans les faits, cette variété d'actions ne sert pas à grand-chose, vous n'aurez pas spécialement besoin des compétences d'un des trois protagonistes pour terminer un objectif. Quant aux batailles, elles s'avèrent bien trop basiques au niveau de leur mise en scène.
Ne parlons même pas de la résistance des ennemis qui tombent comme des mouches sans vraiment essayer de se mettre à couvert. Vu qu'ils ont tous le Q.I. d'une huître, on ne va pas trop leur en demander. Comme quoi, avec ou sans COD 4 en tête, un titre comme Hour of Victory n'aurait de toute façon pas marqué les mémoires.

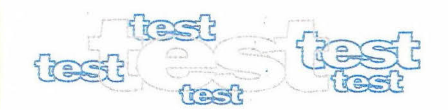
Cyd



Non mais, Monsieur, pour le rôle de Saddam, il faut retirer le drapeau américain placé sur l'épaule de votre chemise.

+ Trois personnages − Aucune immersion − Sans intérêt

5	4	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



COUPE DE CHEVEUX À LA THE CURE, BOTTINES CLOUTÉES ET MARYLIN MANSON À FOND DANS LES OREILLES… ME VOILÀ EN TRAIN D'ARPENTER LES SOIRÉES GOTHS DE LA CAPITALE POUR ENQUÊTER SUR DRACULA. OUI, JE PRENDS MON RÔLE DE JOURNALISTE À CŒUR, ET ALORS ?

Scénaristiquement parlant, tout n'est pas très… crédible. Dans cette scène, on se retrouve dans le labo du toubib du coin, où on doit se faire une prise de sang, classer des groupes sanguins de gars trucidés et même répondre au téléphone !

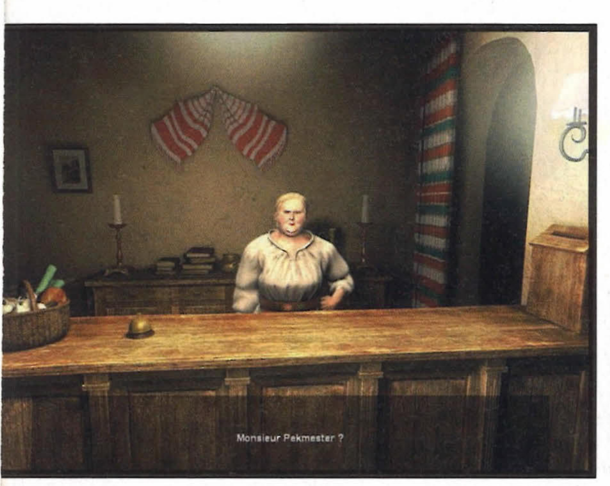
Dracula 3 La Voie du Dragon

SAIGNANT

Dracula 3 est un bon point & click. Parce qu'il a cette capacité rare à transporter dans une autre réalité. Parce que ses graphismes datés, ses mécanismes éculés et son thème désuet ne gênent pas tant que ça. Parce que son atmosphère est terriblement prenante. J'étais loin de me douter que guetter un buveur de sang dans une Roumanie délabrée des années 20 en deviendrait excitant. Et pourtant…

À bas les sang-culottes !

À notre service dans la traque du gars aux dents pointues, le père Arno Moriani, de la Sacrée Congrégation des Rites. Employé du Vatican, il est chargé des procédures de canonisation de l'Église Catholique. Un travail méticuleux, qui consiste à relever tous les éléments qui pourraient compromettre la sanctification du candidat. Mort étrange oblige, il est naturellement convié à Vladoviste, pour enquêter sur une femme de sciences récemment assassinée, Martha Calugarul. Mais comme dans bien d'autres aventures, tout le monde a sa version des faits : un journaliste, un commissaire de police, un fossoyeur aviné, des autorités religieuses suspicieuses, un gamin pouilleux planqué dans le cimetière, une bohémienne arnaqueuse… Difficile de démêler le vrai du faux face à une telle clique de manipulateurs. Bizarre. Et d'où vient cette odeur cadavérique ? Et cette atmosphère lugubre ? Et cette musique trop discrète ? Exploration, bavardages et exploration, le temps de s'approprier – doucement mais sûrement – l'histoire de cette bourgade et de ses habitants fascinés.



La Voie du Dragon est « ce parcours initiatique que des esprits dévoyés entreprennent vers la source du mal ».

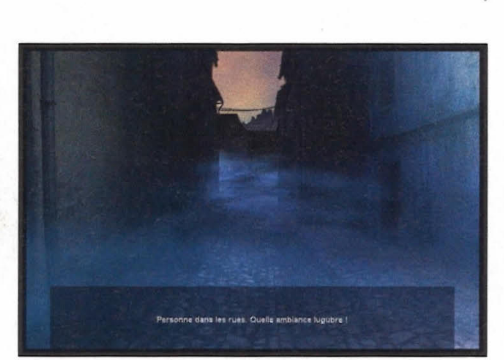


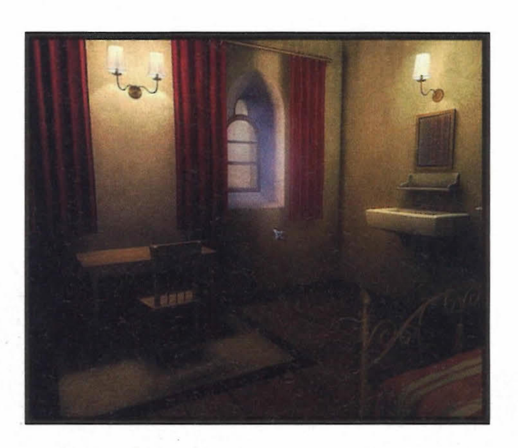
CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Microids
DÉVELOPPEUR Kheops Studio/France
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

L'ami du petit-déjeuner

L'enquête progresse, malgré cette ergonomie agaçante et ce scénario qui se perd de temps à autre. On en finit même par oublier Martha Calugarul… pour mieux ferrer le gros poisson. Un changement d'objectif qui coïncide avec un changement de rythme. L'aventure s'accélère et nos méninges sont enfin mises à l'épreuve. Les énigmes, classiques du genre et pas toujours cohérentes, s'enchaînent, du cadre feutré de Budapest jusqu'aux prisons turques… Si le périple se traîne un peu parfois, gageons quand même que les vieux chasseurs de vampire iront jusqu'où bout, avec plaisir.

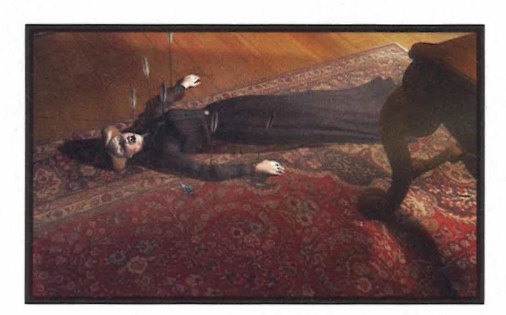
Sundin





Un peu de technique

Dracula 3 n'est pas très beau, mais il s'en fout. L'aventure n'est qu'une succession de tableaux figés, avec des effets et des animations minimalistes. Du coup, la config mini suffit.



En Deux Mots

S'APPUYANT SUR DES MÉCANISMES PROUVÉS ET UNE ATMOSPHÈRE DES PLUS TÉNÉBREUSES, CE NOUVEL ÉPISODE DES DRACULA S'EN SORT PLUS QUE BIEN… POUR PEU QUE VOUS HAÏSSIEZ LES VAMPIRES ET QUE VOUS SOYEZ PEU REGARDANTS SUR LES FINITIONS.

+ Immersif
+ Difficulté progressive
- Pas très beau
- Ergonomie moyenne



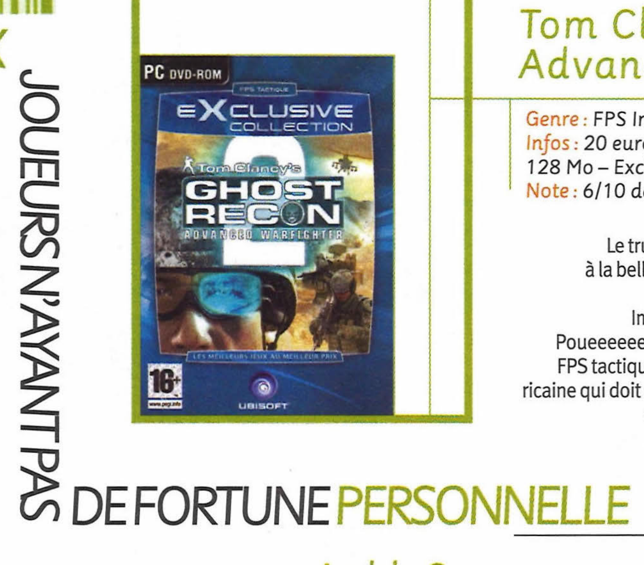
Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi



Genre : Grosse tuerie
Infos : 5 euros environ – CPU 800 MHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo – Hits Collection Electronic Arts
Note : 6/10 dans Joystick 154

Oh, ne me dites rien, je sais déjà dans quel état vous vous trouvez. Vous avez acheté un nouveau PC pour faire tourner Crysis et vous n'avez plus un radis. Vous êtes aussi fan de beat them all et attendez Devil May Cry 4 sur PC avec une impatience non dissimulée. Vous souffrez, hein ? Ne vous en faites plus, j'ai un truc pour vous : le Retour du Roi, beat them all de 2003 dans l'univers de Tolkien, bien foutu, bien réalisé, jouable à deux en coopératif, et dorénavant moins cher qu'un menu au McDo !

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

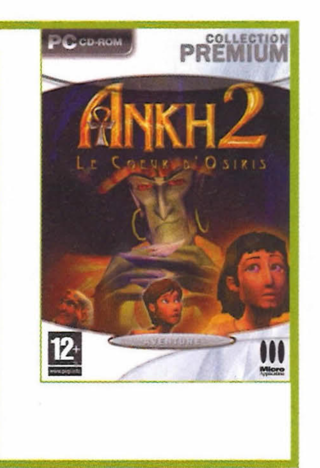


Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Genre : FPS Imprononçable
Infos : 20 euros environ – CPU 2 GHz + 1 Go de Ram + Carte vidéo 128 Mo – Exclusive Collection chez Ubisoft
Note : 6/10 dans Joystick 196

Le truc un peu chiant avec GRAW 2, c'est qu'on ne peut pas demander à la belle-mère d'aller l'acheter à la boutique du coin. Ou le nom complet est trop long, ou le surnom peut vous causer de sérieux ennuis. Imaginez : « Bonjour Monsieur, vous avez des GRAW chez vous ? ». Poueeeeeeettt ! O.K. je sors... Bref, hormis ce petit détail, le titre d'Ubi est un FPS tactique très honnête dans lequel vous incarnez le chef d'une patrouille ricaine qui doit empêcher les méchants Mexicains de venir préparer des burritos en Californie. Tout un programme, moins tactique qu'il n'y paraît, mais plutôt agréable au final.

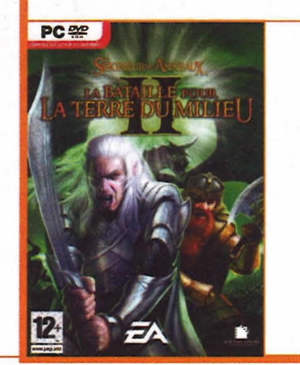
Ankh 2 : Le Cœur d'Osiris



Genre : Petite aventure
Infos : 15 euros environ – CPU 1,2 GHz + 256 Mo de Ram + Carte vidéo 64 Mo – Collection Premium chez Micro Application
Note : 7/10 dans Joystick 188

Il est mimi le petit Ankh 2 avec son épopée en Égypte ancienne. C'est presque dommage qu'il y ait encore ce méchant Osiris ! Il veut conquérir le monde, vous le vivez ça, comme disent les djeuns ? Croyez-le ou non mais c'est en tout cas le point de départ de ce petit jeu d'aventure un peu has-been mais ô combien rigolo ! En voilà un qui manie comme nul autre l'humour et l'autodérision et bon sang, que c'est agréable un jeu qui se prend pas au sérieux !

Le Seigneur des Anneaux : La Bataille pour la Terre du Milieu II



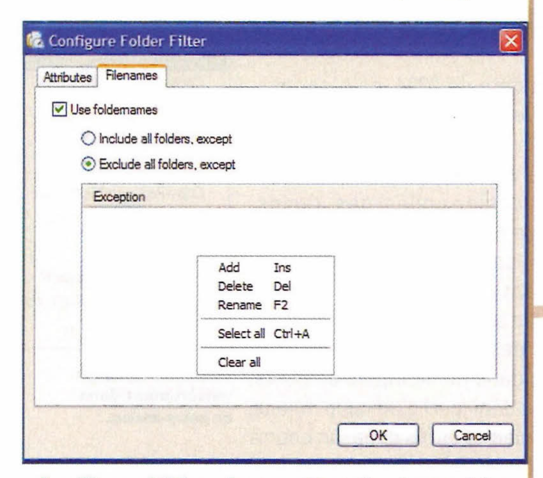
Genre : STR familial
Infos : : 15 euros environ – CPU 1,6 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo – Electronic Arts
Note : 8/10 dans Joystick 179

On avait critiqué le premier opus (La Bataille pour la Terre du Milieu, 2004) pour son manque de profondeur tactique et euh... on pourra le reprocher à celui-ci aussi en fait... Mais moins ! Et avec son contenu grassouillet calqué sur l'univers des livres de Tolkien, sa bande-son magnifique et sa mise en scène spectaculaire, La Bataille pour la Terre du Milieu II reste un excellent choix pour les tacticiens qui s'intéressent de près ou de loin à la grande saga de l'Anneau.

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Une solution intelligente pour être tenu au courant des mises à jour de tous ses logiciels préférés ? Certes, vous pouvez lire notre rubrique pour connaître les nouvelles versions majeures des grands logiciels, mais pour toutes ces petites versions intermédiaires, on vous a trouvé le logiciel idéal. Et en plus, il est beau. Ou presque.

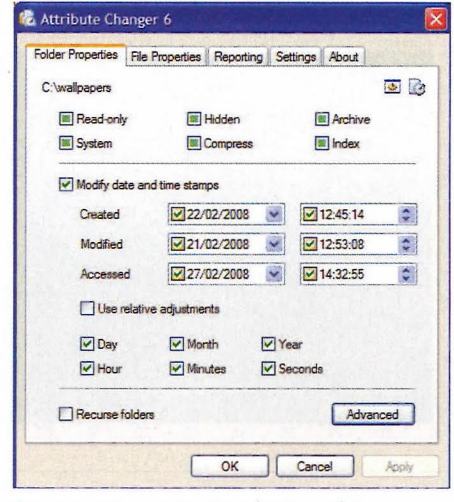


Les filtres additionnels permettent d'exclure certains sous-dossiers dans le cadre de l'utilisation de l'option récursive.

Attribute Changer

Il vous est déjà arrivé de rendre un fichier en retard ? Ça arrive même aux meilleurs, et malheureusement, Windows a le mauvais goût de noter la date de création, de dernière modification et du dernier accès des fichiers. En clair, difficile de faire croire que l'on bosse depuis un mois sur quelque chose alors qu'on s'y est mis la veille. Que les esprits machiavéliques se rassurent, Attribute Changer est fait pour eux. Il permet de changer les attributs classiques, même ceux qui sont parfois grisés (il n'est pas possible de changer l'attribut « caché » d'un fichier système par exemple). Et en plus, il permet de modifier toutes les dates de création et de modification des fichiers. Et de faire la même chose sur les dossiers, de manière récursive. Et histoire que la fête soit complète, il est aussi capable d'appliquer des filtres dans les dossiers récursifs pour, par exemple, exclure certains sous-dossiers. Il est difficile d'en demander plus à un si petit utilitaire qui a le bon goût de ne peser que 600 Ko. Et d'être gratuit.

- **VERSION : 6.0a**
- **ÉDITEUR : Romain Petges**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.petges.com**

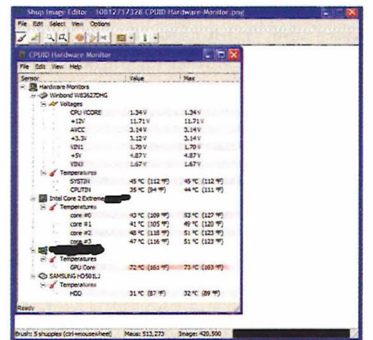


On pourra changer les données jusqu'à la seconde. Évitez par contre d'avoir une date de modification antérieure à la date de création : c'est louche...

Shup

Nous avions déjà eu l'occasion de vous parler brièvement de Shup, un petit outil de capture d'écran qui dispose de fonctionnalités originales. Outre le fait de pouvoir capturer un écran entier ou une fenêtre (ce que tout clavier qui dispose d'une touche « Prnt Screen » est capable de faire, cela n'inclut pas les claviers Apple...), il apporte un petit éditeur. Dans les versions précédentes, il était encore au stade basique et son ergonomie avait vraiment besoin d'être revue (on ne pouvait pas changer la taille de la fenêtre par exemple !). Cela a été fait, depuis on a droit au redimensionnement, un outil de highlight qui fait effet de surligneur, etc. Shup est toujours capable de sauver vos fichiers localement, il a cependant le bon goût d'autoriser en un clic l'upload vers votre site de prédilection (ImageShack, PhotoBucket, Flickr...). La liste de sites supportés s'est d'ailleurs copieusement étendue, et si votre favori n'est pas dedans, vous pourrez l'ajouter manuellement. Il permet également d'éditer les tags que vous voulez appliquer à vos photos avant de les uploader, ce qui est assez chouette. Et si vous ne l'utilisez que localement, sachez que vous pourrez vous servir des tags pour effectuer des recherches, il garde en effet une base de données de vos captures. À déplorer toutefois : un petit plantage en quittant. Pour le reste cette version est stable.

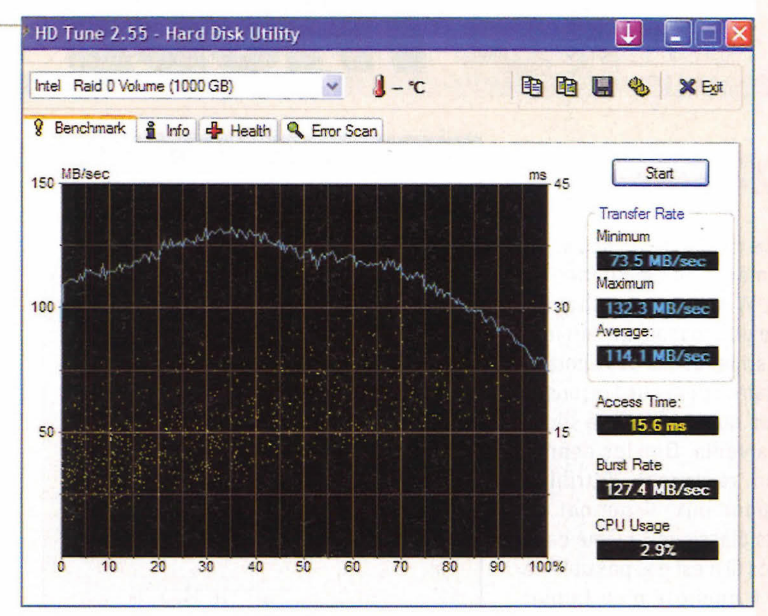
- **VERSION : 0.22**
- **ÉDITEUR : Daniel Green**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.shup.com**



On peut noircir les parties gênantes de certains screenshots. Bien utile !

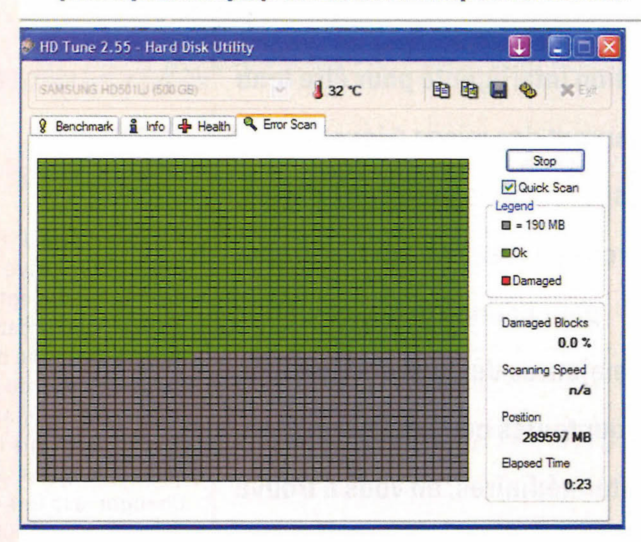



Des Utilitaires à la Mode



Comme l'on dit souvent, le RAID0, c'est beau !

Le mode de vérification d'erreur va scanner les secteurs un par un. Une manipulation à n'effectuer que sur des disques qui n'ont pas posé de problèmes jusqu'ici. Elle fait beaucoup tourner les têtes.



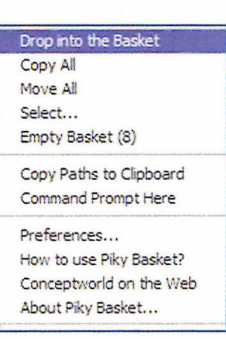
HD Tune

Il n'existe pas des milliards d'utilitaires pour tester la rapidité de son disque dur. D'ailleurs, si on met de côté le vétéran HD Tach, on pourrait croire qu'il n'existe rien d'autre. Et pourtant si, genre HD Tune. Le nom ressemble à s'y méprendre à celui de HD Tach, ce qui n'est pas forcément un signe de qualité à nos yeux. Il inclut tout de même un bon benchmark pour vérifier rapidement le taux de transferts gérés par les disques. Par défaut, la version gratuite ne permet que d'effectuer des tests en lecture, et pas en écriture. Ce qui n'est pas plus mal, vu que ça ne sert à rien, si ce n'est à effacer ses données par erreur. HD Tune dispose de petits trucs en plus, il est par exemple capable de détecter la température de vos disques, pour ceux qui ont une sonde interne, et de lire les données S.M.A.R.T, ces fameuses choses pouvant vous dire à l'avance (de quelques mois à quelques secondes avant, avec moi c'est plutôt des secondes...) quand votre disque lâchera. La lecture des données est un peu plus accessible aux néophytes que celle de Speedfan, mais la compatibilité ne semble pas aussi bonne. Il aura été incapable de lire les informations de mon classique disque Samsung. Pas très grave, il se rattrape avec son mode de vérification des secteurs, où il pourra effectuer une vérification rapide (par le biais des checksum) ou complète, ce qui peut prendre un peu de temps. Dans tous les cas, la version gratuite de HD Tune conviendra à 99 % de vos besoins, et pour ceux qui en veulent plus, il y a toujours une version payante qui ajoute le monitoring en temps réel et la gestion des modes acoustiques (pour réduire le bruit des disques).

- VERSION : 2.55
- ÉDITEUR : Context Magic
- LICENCE : Freeware
- URL : www.hdtune.com

Piky Basket

O.K., Piky Basket date de 2004, ça n'est pas vraiment une nouveauté mais comme ce n'est pas le logiciel le plus connu du monde, permettez-moi de vous le présenter. Il s'agit d'une sorte de copier-coller des temps modernes (enfin de ce siècle au moins, allez, trois ans et demi, ce n'est pas si vieux !). Il ajoute le concept de panier que vous connaissez dans les sites de vente en ligne. On peut ainsi ajouter des fichiers dans le panier, faire ses courses dans de multiples dossiers, puis tout copier (ou déplacer) d'un coup. Mieux, on peut éditer son panier après coup, on pourra même visualiser les dossiers par groupe (chaque groupe représentant l'une des sélections, qui peut être de multiples fichiers) pour n'en déplacer qu'une partie, ou les supprimer. Bref, c'est un petit couteau suisse bien pratique qui ajoute en prime deux fonctionnalités que l'on connaît déjà : copier le répertoire courant dans le presse-papiers, et y ouvrir une invite de commande. Deux fonctionnalités disponibles avec les Powertoys de Microsoft, Piky Basket vous les ajoutera dans un sous-menu pour zéro centime de plus.

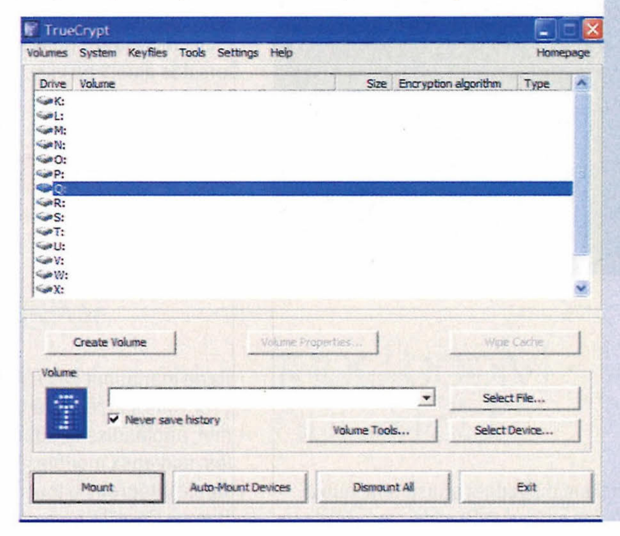


Le panier est géré entièrement dans ce sous-menu.

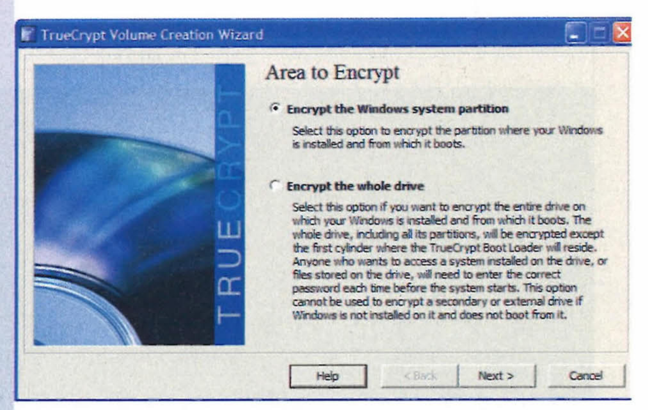
- VERSION : 2.0
- ÉDITEUR : ConceptWorld
- LICENCE : Freeware
- URL : www.conceptworld.com

TrueCrypt

On a tous des données sensibles à protéger. Que ce soit pour le travail ou des données personnelles, il y a toujours des choses que l'on aimerait pouvoir protéger si jamais l'on se faisait piquer son PC (c'est d'autant plus gênant pour les portables, mais même un PC fixe peut se faire voler). TrueCrypt est un petit bijou de logiciel issu du monde de l'Open Source, un effort porté par la fondation du même nom. Leur logiciel permet d'obtenir plusieurs types de cryptages. Le plus simple tient dans la création d'un disque virtuel. Il s'agit d'un fichier, que vous ouvrez avec TrueCrypt en tapant votre mot de passe. Un disque virtuel apparaît alors (un peu comme une clef USB) dans lequel vous pourrez stocker vos données de manière sûre. Ça, c'est assez classique, même si l'on note que TrueCrypt pousse la perfection jusqu'à autoriser la création de deux volumes cryptés (non détectables) à l'intérieur du même fichier. On trouvait dans les versions précédentes la possibilité de crypter entièrement une partition (à la place d'un fichier), tant qu'il ne s'agissait pas de la partition système. À compter de la version 5, on peut même crypter les partitions système, TrueCrypt installant un petit logiciel qui s'exécutera après le BIOS pour vous demander votre mot de passe. On pourrait ajouter la possibilité d'utiliser un fichier à la place d'un mot de passe (que l'on stockerait sur une clef USB par exemple), le fait que la version 5 soit beaucoup plus rapide que les précédentes ou qu'il soit disponible sous Windows. Moi, je dirais juste aux voleurs que ça ne sert à rien de piquer mon portable pour lire les informations secrètes des constructeurs, ils ne trouveront rien. Et puis c'est un vieux G4, il ne vaut plus grand-chose !



L'interface principale de TrueCrypt. Ça n'est pas très coloré, mais ce n'est pas le but.



TrueCrypt a détecté tout seul les deux partitions sur mon disque principal, et propose au choix de crypter le disque ou la partition.

- **VERSION : 5.0a**
- **ÉDITEUR : TrueCrypt Foundation**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.truecrypt.org**

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
Gomplayer 2.1.8.3683
Media Player Classic Home Cinema 1.0.11.0
VLC 0.8.6c
Media Portal 0.2.3.0

Lecteurs audio :
iTunes 7.6
Winamp 5.52
Foobar 2000 0.9.5b9
Deliplayer 2.50

Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.9

NewsReader :
Pan 0.132 beta
Newsleecher 3.9b11
Xnews 6.1.3

Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.8.1
Windows Live Messenger 8

Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.32
POPFile 1.0.0
AdAware 7.0.1.5
HijackThis 2.00 beta
Autoruns 9.00
ClamWin 0.91.22

Downloaders :
FDM 2.5.737
WinBITS 1.0

Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

Clients FTP :
FlashFXP 3.6RC3
FileZilla 3.0.4.1
SmartFTP 2.5.1008

Browsers Web :
Firefox 3.0 beta 3
Netcaptor 7.5.4

Browsers d'images :
ACDsee Pro 2
Xnview 1.92

Optimisation système :
CCleaner 2.03.532
Defraggler 1.01.44
Process Explorer 11.04



Quoi de Neuf

par Yavin



Salmosa

Et encore une souris Razer ! Décidément, on n'arrête plus le constructeur ouzbek. Quoi ? Il est américain, ce fabricant ? Oups, pardon, c'est que c'est mon premier Quoi de Neuf, voyez-vous... Bon alors, celle-là, elle est 1) plus ou moins belle (ça dépend des goûts), 2) super-efficace (c'est une Razer) et 3) pas chère (ce qui est pour le moins étonnant compte tenu du point 2). En clair, du tout bon, comme le vieux Jacques.

FABRICANT : RAZER
SITE WEB : **WWW.SPEEDOFTHELIGHT.COM/**
PRIX : ENVIRON 40 EUROS

Mood Light USB Hub

Grand spécialiste du gadget quasiment inutile mais néanmoins amusant, Brando nous propose ce joli hub USB quatre ports d'apparence très classique mais pas tant que ça, finalement. Car, Bernadette (amis lecteurs, je le sais, vous vous appelez tous Bernadette), celui-ci te procurera bien-être et bonheur grâce à son joli système de variation de couleurs.
La chromothérapie ça s'appelle, un bien joli mot plein de syllabes pour se la péter comme un ouf lors des dîners en ville.



FABRICANT : BRANDO
SITE WEB : **HTTP://USB.BRANDO.COM.HK**
PRIX : ENVIRON 16 DOLLARS









Macbook Pro

Ils ne manquent pas d'Air les nouveaux Macbook Pro. Voilà, j'ai réussi à caser mon super jeu de mot, applaudissez, souriez, sautez en l'air. Bref, les nouveaux modèles haut de gamme de chez Apple intègrent le tout dernier processeur Penryn Core 2 Duo cadencé à 2,5 GHz mais surtout le fabuleux trackpad piqué au Macbook Air et doté de la fonction multitouch bien pratique pour... ben pour faire glisser plusieurs doigts



dessus en même temps. Pour le reste, on garde le chip graphique 8600M GT, ce qui n'est pas si mal quand on pense qu'il est possible de faire tourner Assassin's Creed dessus sans le faire exploser.

Fabricant : Apple
Site Web : www.apple.fr
Prix : à partir de 1799 euros



CD-840 MV

Tiens, un casque. Quelle surprise ! On n'en reçoit jamais ! Alors celui-là est censé nous restituer le son de manière incroyable, naturelle, ça va vous caresser les oreilles et blablabla. Vous connaissez la rengaine. Pour être tout à fait honnête, si le rendu sonore est assez bon, le casque a une fâcheuse tendance à assourdir tous les sons un peu comme si on écoutait de la musique à travers une cloison. Le produit reste agréable, doté d'un micro assez efficace, mais au prix auquel il est vendu, on ne peut que vous conseiller d'y réfléchir à deux fois avant de faire du mal à votre petit cochon en plastique rose.

Fabricant : Empire
Site Web : www.empiremedia.it
Prix : environ 55 euros

Playseats EVO

Les jeux de bagnole, ça a beau être super-trippant, on ne peut pas dire qu'une chaise de bureau apporte de grandes sensations de pilotage. Alors hop, on pose ses petites fesses sur ce fabuleux siège hors de prix et on… dort ? Il est très confortable ce truc, hmm. En plus, il supporte complètement le G25 de Logitech si on en possède un. Bien, bien, un petit tour sur rFactor, un autre, puis un autre, quelques dizaines, centaines, j'adore, je me sens bien, le maintien est fantastique et je n'en sortirai plus. Jamais.

Fabricant : Kassy
Site Web : www.playseats.fr
Prix : environ 300 euros



Tous ensemble ! Tous ensemble !

NE NOUS VOILONS PAS LA FACE, DE MOINS EN MOINS DE JEUX EXPLOITENT LA POSSIBILITÉ, POURTANT GÉNIALE, DE PARCOURIR UNE AVENTURE À PLUSIEURS. SI À LA FIN DES ANNÉES 90 ET AU DÉBUT DES ANNÉES 2000 LES JEUX COOPÉRATIFS ÉTAIENT LÉGION, ILS SE COMPTENT DÉSORMAIS SUR LES DOIGTS D'UNE MAIN.

PAR SAVONFOU

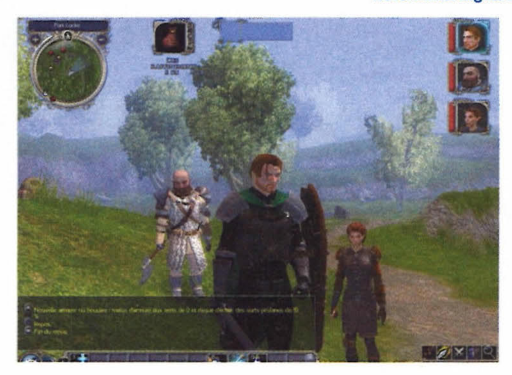
Il y a quelques jours encore, notre tout récent chef d'équipe, fraîchement importé de sa Belgique natale (ndYav : ça fait bien un an que je vis à Bordeaux, boulet) me faisait remarquer l'absence de jeux dotés d'un véritable mode coopératif. Je lui rétorquais alors que tout était question de mode. En politique par exemple, la coopération a connu son heure de gloire aux environs des années 40. Pour les jeux vidéo, il a fallu attendre la fin du siècle dernier. Ignorant d'un revers de la main ce trait d'esprit sans appel, notre vénérable leader me lança la mission suivante : répertorier pour nos lecteurs les meilleurs jeux jouables en mode coopératif. O.K. tranquille, Émile... Ou peut-être pas. Car si une écrasante majorité de jeux disposent d'un mode multijoueur, il s'agit le plus souvent de dresser les joueurs les uns contre les autres dans des répliques miniatures des niveaux du mode solo. Il faut reconnaître qu'à part pour les jeux de rôle d'action (les hack'n slash) qui s'y prêtent plutôt bien, un mode coopératif est un exercice bien plus complexe à mettre en place qu'un simple mode multijoueur. Les réactions d'un seul joueur sont faciles à anticiper, mais il n'en est pas de même quand on confronte un niveau de jeu à l'imagination combinée de deux, trois ou seize fois plus de participants. Il est d'ailleurs amusant de noter les différentes pistes explorées par les développeurs. Certains exploitent la simplicité du mode solo d'origine, comme Serious Sam qui multiplie le nombre de monstres d'un niveau par le nombre de joueurs alors que d'autres, comme Titan Quest ou Hellgate : London, construisent entièrement leur jeu autour de classes de personnages très complémentaires. Plus rares enfin sont ceux qui lâchent carrément les rênes de la narration entre les mains des joueurs qui peuvent alors se substituer au conteur, tel l'excellent Neverwinter Night 2. Mais trêve de blabla, voici de quoi satisfaire vos envies d'équipes de potes prêtes à désosser de gros tas de pixels. Et ensemble, s'il vous plaît.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Éditeur : Atari
Développeur : Obsidian Entertainment/États-Unis
Configuration minimum : CPU 2.5 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 128 Mo
Nombre de joueurs : 4 (plus éventuellement un maître de jeu)

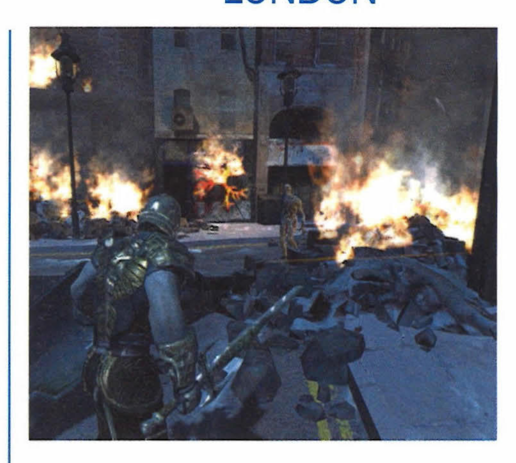
Neverwinter Nights 2 est long, très long, vraiment très très long. Cependant, il faut bien dire que le jeu d'Obsidian est bon, très bon, vraiment très très bon. Histoire de le prouver, ces talentueux petits gars nous permettent de jouer la campagne à quatre joueurs. Mais le délire ne s'arrête pas là, car en bons intégristes du jeu de rôle papier, les développeurs nous donnent aussi la possibilité de concevoir nos propres scénarios et de les animer à la façon d'un maître de jeu planqué derrière son paravent, en tapant les dialogues des PNJ (Personnages non Joueurs) en temps réel. Bref, ça me rappelle les après-midi dans la cave de maman (ndYav : moi pas, elle m'y enfermait à double tour).


Neverwinter Nights 2



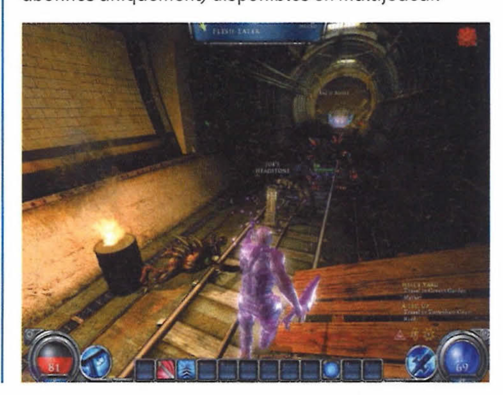


HELLGATE LONDON



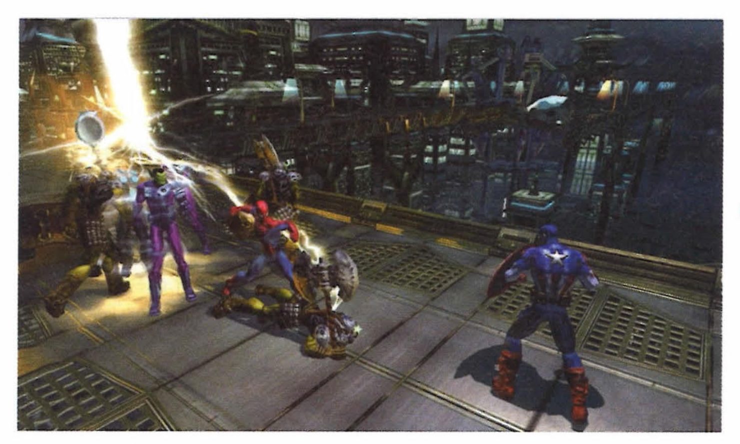
Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Flagship Studios/États-Unis
Configuration minimum : CPU 1.8 GHz, 1 Go de RAM, carte graphique 128 Mo
Nombre de joueurs : 5

Je ne vais pas vous prendre la jambe pendant des heures à vous expliquer que Hellgate est un jeu qui poutre sa grosse maman en string, Cyd vous a suffisamment rebattu les oreilles avec ça. Il n'en demeure pas moins vrai qu'à l'instar de Diablo, dont il partage le genre et la paternité de Bill Ropper, Hellgate ne déploie son plein potentiel qu'en coopératif. Le mode multijoueur permet en somme de refaire les campagnes solo au sein d'une équipe de 5 joueurs et il faut bien ça pour arriver à bout des modes Elite et Hardcore (pour les abonnés uniquement) disponibles en multijoueur.


Hellgate London

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Éditeur : Activision
Développeur : Beenox Studio/Canada
Configuration minimum : CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo
Nombre de joueurs : 2



Marvel Ultimate Alliance

Et voici un jeu qui doit beaucoup à son mode coopératif. S'il n'existait point la possibilité de tabasser du vilain à plusieurs, ce soi-disant RPG - qui assume mal sa véritable identité de beat them all bourrin et jouissif - serait peut-être un peu terne. C'est à grands coups de combos à deux que le jeu s'avère vraiment agréable à jouer. Je ne le conseillerai cependant qu'aux ayatollahs de Marvel, tant l'univers est respecté avec une minutie de maniaque, au niveau des coups spéciaux comme à celui des vannes pourries de Spiderman.

S.W.A.T. 4

Éditeur : Vivendi Universal Games
Développeur : Irrational Games/Australie
Configuration minimum : CPU 1 Go, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Nombre de joueurs : 16



S.W.A.T. 4

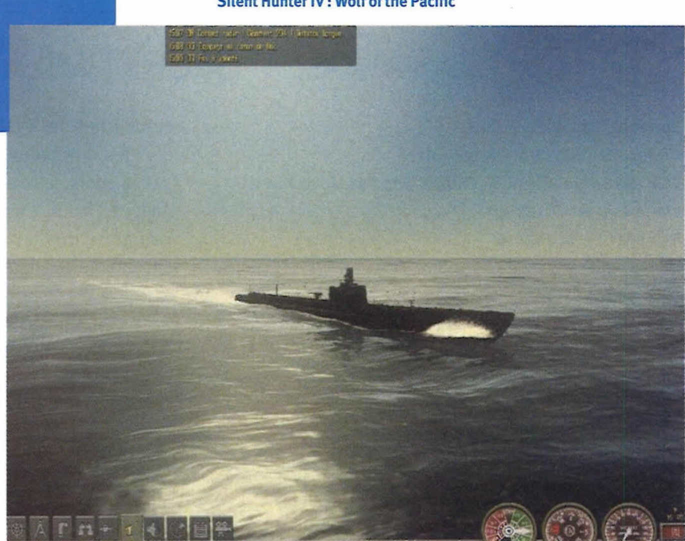
Quoi ? Il nous ressort un jeu vieux de presque trois ans ? Mais il est complètement fou, ce savon ! Eh bien, sachez jeune lecteur que d'une part, j'apprécie peu de me faire insulter par des quidams que je connais à peine et d'autre part, si la folie consiste à ressortir S.W.A.T. 4, la référence toujours invaincue des simulateurs d'opérations spéciales, alors j'assume cette folie. Mieux, je la revendique haut et fort car le mode coopératif est un des plus riches en tension qui soit, avec un mode escorte de personnalités particulièrement stressant, que l'on soit chargé de la protection ou du kidnapping d'un VIP (avec interdiction formelle de le tuer). Pas de bourrinage, des missions soigneusement planifiées et une durée de vie rendue infinie par la profusion des scénarios pondus par une puissante communauté de fans de « pandantagueuletesmort ».

SILENT HUNTER IV WOLF OF THE PACIFIC

Éditeur : Ubisoft
Développeur : Ubisoft/Grande-Bretagne
Configuration minimum : CPU 2,5 Go, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo
Nombre de joueurs : 4 joueurs en LAN, 8 sur Internet

Attention, voici un jeu pour amateurs de thon en boîte. Les développeurs ont peut-être bien rendu Silent Hunter IV (LE simulateur de sous-marin de la Deuxième Guerre mondiale) légèrement plus grand public que le précédent, notamment au niveau des commandes, mais ça reste encore bien pointu. Foncez dans le tas, et vous finirez vite par 100 m de fond avec quelques bons gros trous dans le ballast de proue. En multijoueur, vous pouvez soit jouer à plusieurs sous-marins contre une flotte de navires de guerre gérés par l'ordinateur ou par un autre joueur.

Silent Hunter IV : Wolf of the Pacific



GEARS OF WAR

Éditeur : Microsoft
Développeur : Epic Games/États-Unis
Configuration minimum : CPU 2,6 GHz, 1024 Mo de Ram, carte graphique 256 Mo
Nombre de joueurs : 2

Tout a été dit ou presque sur la stupidité des coéquipiers de votre escouade dans Gears of War, et c'est précisément pour cela que le mode coopératif était le bienvenu. Si rien ne change au niveau du level design ou de l'histoire, en dehors de quelques poignées de monstres supplémentaires, le confort de jeu est sans comparaison. De plus, on dispose de la possibilité de scinder (ou pas) le groupe en deux lors des choix de direction qui parsèment le jeu.



Gears of War



SERIOUS SAM II

Éditeur : 2K Games
Développeur : Croteam/Croatie
Configuration minimum : CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte 3D 128 Mo
Nombre de joueurs : 16

Il faut en prendre notre parti, Serious Sam II a parfaitement réussi à éviter le piège du jeu intellectuel et prétentieux. Pas besoin d'enfiler son cerveau pour charcler de l'extraterrestre par pack de 20 dans des grandes salles circulaires. Pour le mode coop', les concepteurs ont suivi la même politique « no brain ». Vous voulez vous refaire le niveau avec 15 potes ? Alors on vous colle 16 fois plus de monstres. C'est mathématique, c'est sanglant, c'est une orgie, c'est Serious Sam, quoi. Le genre de délire que l'on se fait entre potes fatigués d'enchaîner de déprimants headshots sur Counter-Strike.

TITAN QUEST

Éditeur : THQ
Développeur : Iron Lore/États-Unis
Configuration minimum : CPU 1.8 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo
Nombre de joueurs : 6

S'il est un genre qui a sa place dans ce dossier, c'est bien les jeux de hack'n slash. Le problème, c'est que peu d'entre eux sont susceptibles de réveiller la lueur dans les yeux gris des joueurs traumatisés par des nuits entières passées à taper sur des vaches pour glaner quelques points d'expérience. Titan Quest y était pourtant quasiment parvenu, en transposant fort honorablement les canons de son vénérable modèle dans le background des mythologies antiques. Un poil trop facile mais très agréable à plusieurs, le titre et son extension (Immortal Throne) sont définitivement à essayer en attendant Diablo III. Fort heureusement, il dispose d'une très grosse durée de vie, parce que l'attente va être longue, moi je vous le dis.





Serious Sam II



SÖLDNER-X

Éditeur : Eastasia
Développeur : SideQuest/Hong-Kong
Configuration minimum : CPU 1GHz, 512 Mo de RAM (1024 Mo sous Vista), carte graphique 64 Mo
Nombre de joueurs : 2

Pour ne rien vous cacher, Söldner-X nous a un peu pris par surprise. Un bon gros shoot'em up à l'ancienne qui débarque sans prévenir en 2008, ça surprend ! Surtout quand on n'a pas pris le temps de déjeuner le matin. Voilà le genre de jeu impossible à jouer si vos fonctions psychomotrices ne sont pas au top. Seul, il faut faire preuve de réflexes d'acier, et à deux (oui parce que c'est quand même de cela que je dois vous parler) cela devient carrément la course à la survie ou, pour les plus doués d'entre vous, la course au score.

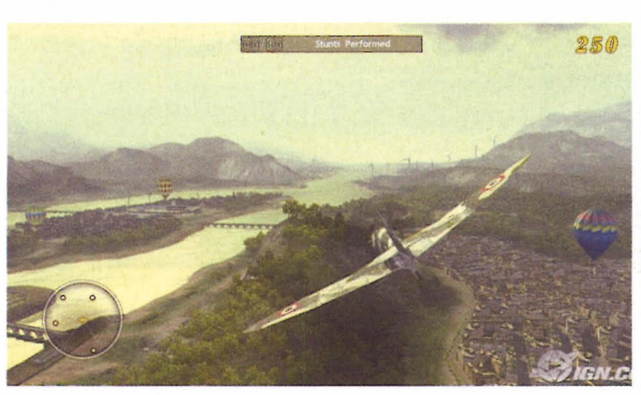
Söldner-X



BLAZING ANGEL 2 SECRET MISSIONS WWII

Éditeur : Ubisoft
Développeur : Ubisoft/Roumanie
Configuration minimum : CPU 2.8 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 128 Mo
Nombre de joueurs : 16

Le ministère de l'égalité des chances m'impose de parler d'un jeu de chaque genre dans ce dossier alors je n'ai pas le choix, je vais devoir vous entretenir de Blazing Angel 2. Eh oui, le moins que l'on puisse dire, c'est que la catégorie des jeux de shoot aérien n'est pas très encombrée ces dernières années. Penchons-nous donc sur celui-ci car il offre la possibilité de jouer des missions en équipe. Comme le bestiau est facile à prendre en main et les objectifs suffisamment diversifiés, il y a quand même moyen de passer un bon moment, en dépit de graphismes assez ternes et un rythme de jeu un peu molasson. Poil au... non rien.



Blazing Angel 2 Secret Missions WWII







GAMERS ASSEMBLY 2008



22
24
Mars
2008

Palais des congrès
FUTUROSCOPE

Venez découvrir la plus grande compétition française de jeux video !

3 jours de compétitions : Counter Strike, PES2008, Quake, Call of Duty 4, Halo3, Warcraft3, Trackmania...

Retransmission de matchs sur écrans géants

Stands d'exposition et animations

Entrée Gratuite !

www.gamers-assembly.net

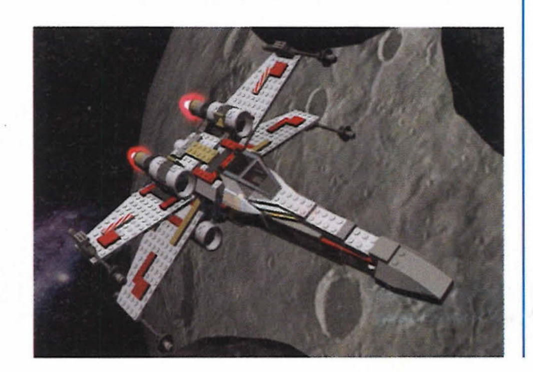


LEGO STAR WARS II LA TRILOGIE ORIGINALE

Éditeur : LucasArts Entertainment
Développeur : Traveller's Tales/Grande-Bretagne
Configuration minimum : CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Nombre de joueurs : 2

Non non non non ! Ne tournez pas la page, je sais que le mariage de deux licences comme Star Wars et Lego peut foutre les jetons mais pour le coup, Traveller's Tales n'a pas loupé le sien (de coup) et s'est, en plus, fendu d'un mode coopératif. Ça ne change rien à l'histoire, mais avouez que trancher des têtes de stormtroopers en plastique à grands coups de sabre laser, c'est quand même plus jubilatoire avec un pote à ses côtés. Oui, j'ai bien dit « à ses côtés », on ne peut pas jouer en ligne mais à deux sur le même ordinateur.


Lego Star Wars II La trilogie originale

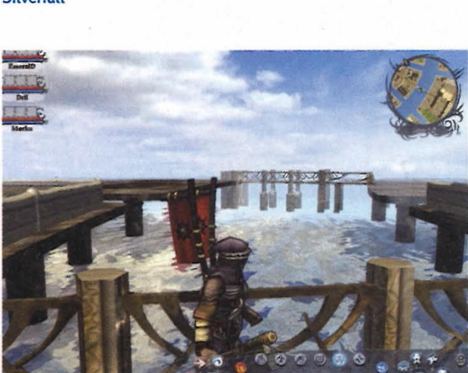


SILVERFALL

Éditeur : Focus Home Interactive
Développeur : Monte Cristo/France
Configuration minimum : CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 128 Mo
Nombre de joueurs : 8

Je me suis souvent demandé pourquoi les développeurs ne font pas plus souvent appel au cel-shading. C'est vrai quoi, même pas besoin de se forcer sur le nombre de polygones, un petit coup d'effet cartoon et tout le monde est content. Voyez Silverfall par exemple, il est classique, carré, pas très original, mais un petit coup de cel-shading et c'est tout de suite plus gai... Bon, trêve de persiflage, le jeu et son extension constituent un hack'n slash somme toute honnête mais qui, comme dirait mon pote Flo..., euh en fait il n'a rien à dire sur le sujet mais je suis sûr qu'il partage mon avis.


Silverfall

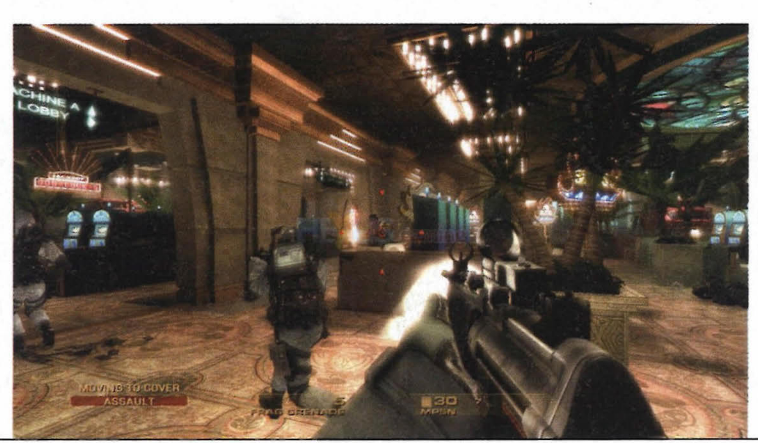


RAINBOW SIX VEGAS

Éditeur : Ubisoft
Développeur : Ubisoft Montréal/Québec
Configuration minimum : CPU 3,20 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo
Nombre de joueurs : 4

Dans le cœur des passionnés, la série Rainbow Six est synonyme d'opérations soigneusement minutées, planifiées et exécutées de main de maître avant d'aller danser le jerk dans la cafétéria de la brigade spéciale (ouverte tous les jours de 8 h à 18 h, fermée le lundi). Vegas a fait varier le cap de quelques degrés avec une série de missions scénarisées un peu moins pointues mais tellement plus intenses. En jouant jusqu'à 4 (un membre de plus que dans les équipes du mode solo), vous pourrez rallonger un peu la durée de vie famélique du mode solo. Et au moins, comme ça, vous serez prêt pour le deuxième épisode, prévu pour tout bientôt.


Rainbow Six Vegas



Worldwide Invitational 2008

PARTY TIME !

Vous avez un truc de prévu les 28 et 29 juin 2008 ? Non, parce que vous pouvez annuler votre mariage, décaler vos fêtes de famille et repousser votre soirée en Hollande car le dernier week-end de juin, Blizzard organise une grosse fête entre fans. Au programme : débat avec les créateurs de Blizzard Entertainment et possibilité de prendre en main les derniers jeux (StarCraft II, Warth of the Lich King). Il sera également possible d'admirer les meilleurs joueurs de la scène du eSport s'affronter sur StarCraft, Warcraft III et les arènes de WoW. D'autres surprises seront au rendez-vous de cet événement qui se déroulera à Paris dans le Hall 5 du Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Notez que le billet d'entrée est à 70 euros, même pour les gars déguisés en murloc.



Aion : The Tower of Eternity

EN EUROPE C'EST POUR QUAND ?

Les effets d'annonce se multiplient entre les trois gros MMO qui doivent sortir cette année, Age of Conan, Warhammer Online et Aion. Pour ce dernier, NCsoft confirme le bêta-test européen. Où, quand, comment ? Nous n'en saurons pas plus. La société coréenne affirme cependant que ce bêta-test ne servira pas de simple période d'essai mais permettra de recueillir les avis des bêta-testeurs pour faire d'Aion un produit excellent. On attend de voir ça !





ÉDITO

À LA GDC, LES GRANDS PONTES DU MMO (SOE, BLIZZARD, NCSOFT...) ONT PARTICIPÉ À UNE CONFÉRENCE, HISTOIRE DE S'INTERROGER SUR UN TAS DE SUJETS SUPER-IMPORTANTS COMME LE BUDGET D'UNE PRODUCTION ET LES LICENCES. COMME TOUTE BONNE RÉUNION, ÇA A DURÉ DES PLOMBES POUR NE RIEN DONNER DE CONCRET À LA FIN. BON, SINON, AION, IL SORT QUAND ? C'EST QUE JE L'ATTENDS, CELUI-LÀ !

LEGO Universe

CONSTRUCTEURS DU DIMANCHE

Je m'adresse à vous, empileurs de briques en plastique, à vous collectionneurs de Lego. Le MMO qui va révolutionner vos vies est en route : Lego Universe. Ça, vous le saviez déjà, mais on ne connaissait pas encore le fond du gameplay. Même si cela reste encore obscur, il y en a un qui a dévoilé certains éléments de LU, il s'agit de Mark Hansen, responsable du projet LEGO Universe chez NetDevil. Vous savez, les développeurs qui ont réalisé Auto Assault, le MMO avec les voitures... Bon, laissez tomber ! Donc LEGO Universe proposera d'assembler des briques de manière relativement guidée pour ne pas sortir de l'esprit du jeu. C'est-à-dire qu'il ne sera pas possible de tout créer à partir d'un monde vierge. Outre l'aspect construction, vous aurez des missions à remplir, de l'exploration... À quand des loots de pièce de Lego unique ? Pour l'instant pas de date de sortie, vous avez donc le temps d'assembler les 5 195 pièces disponibles pour créer le faucon millénium de Lego Star Wars. (http://shop.lego.com/ByTheme/Product.aspx?p=10179&cn=416&d=322)

Dragon Ball Online

COMBAT GLACIAL DU BIEN CONTRE LE MAL !

Les détails sur Dragon Ball Online commencent à filtrer. L'histoire se déroulera 250 ans après que Boo se soit fait savater par San Goku. Vous voyez ? Si vous ne voyez pas, tant pis car, quoi qu'il arrive, DBO ne vous intéressera pas. Pour les autres, sachez qu'il y aura trois races jouables (les humains, les petits hommes verts de Namek et les démons) ainsi que trois classes de personnages (les soigneurs, les ingénieurs et les guerriers). Visuellement, on retrouve ce petit côté lumineux, tout lisse et cel-shadé des jeux de baston que nous concocte habituellement Namco Bandai. Les mangas d'origine, dessinés par Akira Toriyama, ne devraient donc pas être trahis. Sachez enfin que le jeu sera sans abonnement et sortira en Corée du Sud dans le courant de l'année 2008, oui, je sais c'est vague, mais c'est comme ça.





Le Seigneur des Anneaux Online

RENOUVELLEMENT DU BAIL

Le Seigneur des Anneaux est une licence à succès très convoitée. Ceux qui désirent l'utiliser, et surtout ont les moyens de se la payer, devront attendre quelques années. Turbine vient de renouveler son contrat et a le droit d'exploiter les Terres du Milieu jusqu'en 2014 avec une extension possible jusqu'en 2017. Décidément, on n'a pas fini de voir des tronches de hobbits.



Champions Online

RAMASSEZ LA SAVONNETTE

Cryptik Studios, les développeurs de City of Heroes, viennent de dévoiler Stronghold. Une prison de haute sécurité qui sera présente dans leur prochain MMO : Champions Online. Un titre dont le thème sera évidemment les super-héros. Pour l'instant, très peu d'infos ont réussi à filtrer, mais le projet suit son cours. Des prisonniers et du savon (pas fou), c'est Mister Coquin qui va être content.

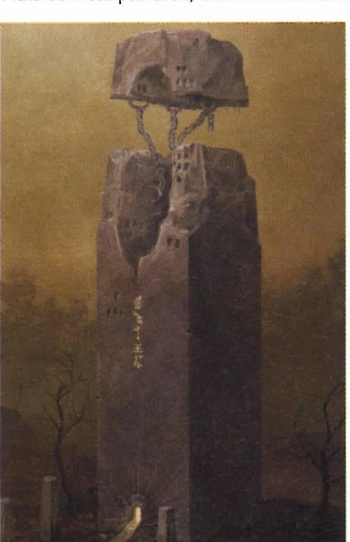




Hellgate : London

WOWNED

Flagship Studios y tient, à son bébé, c'est le moins que l'on puisse dire. Les développeurs ne relâchent pas la pression et continuent les mises à jour de contenu pour Hellgate. Parmi les changements et améliorations annoncés, il sera possible d'envoyer des mails avec des objets en pièces jointes, d'inspecter l'équipement d'un autre joueur et de mettre des objets en lien dans la fenêtre de chat. Du confort à la WoW dont on ne peut plus se passer, même pour un hack & slash.
Mais ce n'est pas tout, d'autres nouveautés se bousculent au portillon : compétences, armes, boss, monstres, donjons, PvP de groupe, classement des meilleurs joueurs... La liste d'ajouts est considérable, alléchante et sera divisée en plusieurs patchs. Il faudra donc être un peu patient pour voir tout ça débarquer sur nos disques durs, mais ça en vaut la peine. Surtout que le patch 1.2 (avec l'envoi de mails) est déjà sur le serveur-test au moment où ces lignes sont couchées.





Commodore 64

C'ÉTAIT LE BON TEMPS

Rien qu'à lire le titre de cette news, certains se remémorent déjà leur passé. Le regard dans le vague... Je vous parle d'un temps, que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître. C'était mieux avant, n'est-ce pas ? Pas forcément, mais ça, c'est un autre débat. Tout ça pour dire que vous allez retrouver les grands standards du jeu vidéo du Commodore 64 sur la console Wii. Comme quoi la nostalgie, ça rapporte !



Nolan Bushnell

PONG ONLINE À L'HORIZON ?

La nouvelle fait le tour du monde : le créateur de Pong, Nolan Bushnell, prévoit de travailler sur un projet ayant un lien avec les jeux massivement multijoueur. Pas de titre, pas de concept, nada... Sinon, ma gardienne compte se lancer dans le MMO aussi, ça vous intéresse ?





NCsoft

EN ROUTE VERS L'EST

Après la récente annonce de Blizzard désirant commercialiser World of Warcraft chez les Russes, c'est au tour de NCsoft de se lancer au pays de la vodka. Le géant coréen prépare donc le terrain pour un catalogue de quatre titres : Tabula Rasa, Lineage II, City of Heroes et Guild Wars. Alors la Russie, nouvelle mine d'or pour les développeurs de MMO ?

Warhammer Online

IL SORTIRA... UN JOUR !

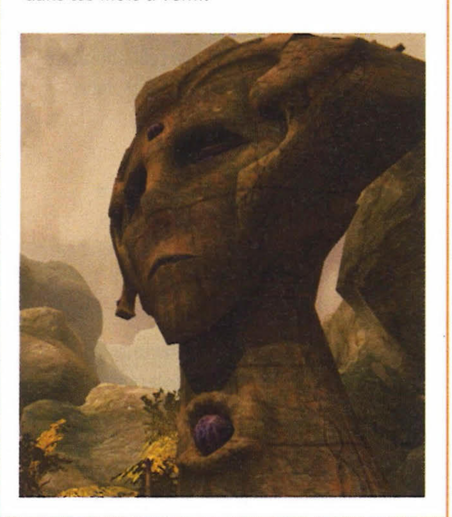


Warhammer Online continue son buzz dans le monde entier. Après l'annonce des nains, de la barbe des nains et de ce que bouffent les nains, ce sont les dates de sortie qui font jaser depuis de longs mois. Pour mettre fin à toute spéculation sur d'éventuels reports, Mythic a effectué une annonce officielle. Un coup d'épée dans l'eau pour nous dévoiler... rien ! On apprend que la date de sortie peut varier en fonction de l'état actuel du titre. Voilà, super, merci d'être passé !

Tabula Rasa

CE QUE VOUS RÉSERVE L'AVENIR...

Les développeurs de Tabula Rasa ont annoncé leur programme concernant le suivi de leur MMO. Ils prévoient trois phases. La première est d'éradiquer un maximum de bugs, en commençant naturellement par les plus gênants. Ensuite, de nouvelles fonctions sont en cours de recherche et devraient être implémentées rapidement. Comme les Exosquelettes Blindés de Combat (EBC) et les points de contrôle qui pourront être tenus par les clans. Enfin, un gros travail est réalisé par rapport aux performances et à la cohérence dans l'expérience de jeu. C'est-à-dire offrir aux joueurs un équipement plus attrayant et dont les fonctionnalités sont mieux expliquées. Voilà qui devrait vous renseigner quant à la voie que prendra Tabula Rasa dans les mois à venir.



Stargate Worlds

LA PORTE DE LA BÊTA

L'utilisation de licences est une manière comme une autre pour les développeurs de sortir de la masse. À défaut de créer un titre exceptionnel, ils savent que le nom de leur licence pourra, à lui seul, intéresser une certaine communauté de joueurs. Ça marche plutôt pas mal puisqu'on vous parle de Stargate Worlds, le MMO tiré de la série TV.

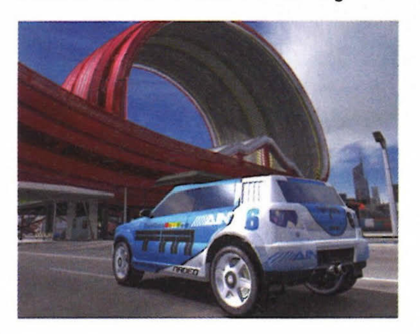


Même si peu d'infos sont diffusées, on apprend que Stargate s'apprête à lancer sa phase de bêta-test cet été pour une sortie prévue en fin d'année 2008. Je masque ma joie !

TrackMania United

RECORD BATTU

La folie TrackMania ne cesse de s'accroître. Pour le plus grand plaisir de Nadeo, le chiffre fatidique des 100 000 joueurs a été dépassé sur TrackMania United. Au moins, ça évite d'être seul à tenter de battre les records de son « ghost ».



Championship Gaming Series

JOUER PLUS POUR GAGNER PLUS

La grille de salaires des joueurs nord-américains sur les Championship Gaming Series a été dévoilée. Lors de la saison une, les participants gagnaient 2 500 dollars par mois. Cette année, les choses changent. Les joueurs sont classés par catégories et ne gagnent pas tous le même montant. Par exemple, ceux qui sont franchisés (un par équipe) empochent 3 500 dollars par mois durant la saison et 1 000 dollars hors saison. Pour l'Europe, le montant devrait être moins élevé car la saison débute plus tard. Gagner sa vie en jouant, c'est possible, mais il faut s'entraîner dur car du monde attend son tour !

Exalight

DU NEUF DANS LE MMO ?

C'EST L'HISTOIRE D'UNE GROSSE TAMBOUILLE AVEC DU MARIO KART, DU F-ZERO, DE L'EVANGELION, DU WIPEOUT ET DES BOUTS DE MMO.

CHEZ NEUF CEGETEL ET CHEZ F4, CUISTOTS EN COOP POUR L'OCCASION, ILS ONT APPELÉ LA RECETTE « EXALIGHT », ET C'EST PLUTÔT APPÉTISSANT.

PAR SUNDIN

MA F.A.Q. À MOI

Exalight, c'est quoi ?
Un jeu de courses massivement multijoueur en ligne dans un univers fantasy futuriste.

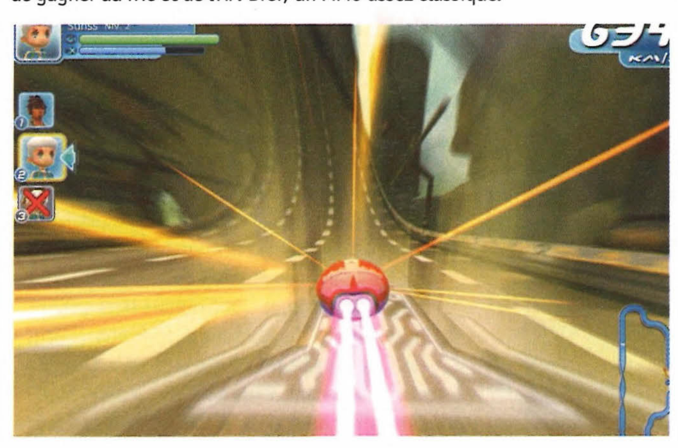
Qui y suis-je ?
Vous jouez le rôle d'un jeune pilote aux dents longues, un peu comme celles de notre pigiste Savonfou en fait. Parce qu'on est tous différents, on pourra choisir entre trois visages : un humain du futur, du clan Jawal ; un Piro Piro, sorte de hobbit kawai pour qui la vie n'est qu'un jeu ; un Zhuu, mélange improbable entre un insecte, un robot et un alien.

Vivons-nous tous ensemble, heureux ?
Dans Exalight, chaque faction a sa propre cité, elle-même divisée en trois quartiers : le quartier résidentiel, où on discute du cours de la jante alu ; le quartier marchand, pour acheter le dernier carbu à la mode ; et le quartier des courses, parce que c'est un jeu de courses.

Comment se déroulent les courses ?
Il y a plusieurs types de courses : le contre-la-montre, les arènes, les convois, ou le seul contre tous. Exalight privilégie fortement le Joueur contre Joueur, mais ceux qui ont l'esprit communautaire pourront néanmoins se regrouper dans une même guilde et lancer des défis aux écuries adverses.

Dans la vraie vie, je n'ai pas le permis. C'est grave ?
Non, même si vous avez écrasé une petite vieille avec la BX de votre oncle, vous pouvez devenir pilote. Mais ne vous méprenez pas, il n'y aura pas de Citroën dans Exalight, juste des engins futuristes : les sliders. Il en existe de trois sortes : les légers, rapides et maniables ; les moyens, équilibrés ; les lourds, difficiles à manier mais très résistants.

Puis-je poster mes vidéos ingame sur The Jacky Touch (http://www.chez.com/jacky/)
Non, Exalight est un jeu vidéo. Le but est d'être le meilleur pilote de la galaxie (virtuelle), de remporter des courses, de booster sa machine, de gagner du fric et de l'XP. Bref, un MMO assez classique.



L'AVIS DU CHEF DU PROJET CHEZ NEUF CEGETEL

Nom : Dupuy
Prénom : Olivier
Faits d'armes : A fait sa carrière dans l'industrie du jeu vidéo (Vivendi, Ubisoft...)



Quelle est l'origine d'Exalight ?
Tout part de l'envie de proposer de nouveaux services à nos clients, des services innovants, ludiques. En tant que marché fortement émergent et à croissance rapide, le jeu vidéo était une opportunité toute trouvée pour proposer quelque chose de différent à nos clients. C'est lors d'une rencontre avec le studio parisien F4, société de conception et de développement de jeux vidéo, que l'idée est née. À ma connaissance, c'est une grande première, au moins en Europe, qu'un fournisseur d'accès à Internet se lance dans la conception et le développement d'un jeu massivement multijoueur. Exalight est le fruit d'une étroite collaboration avec F4, où les deux parties avec leurs compétences respectives, leurs envies et leurs savoir-faire ont réellement nourri le projet.

Quel sera le business model d'Exalight ?
Le soft sera distribué en ligne, gratuitement, pour tous. Le jeu sera accessible par abonnement mensuel à un prix bien inférieur à ceux pratiqués sur le marché. Bien évidemment, les abonnés Neuf bénéficieront d'un tarif préférentiel.

Quelles sont vos ambitions pour ce premier essai ?
C'est un nouveau métier pour nous mais nous nous donnons tous les moyens pour réussir : nous allons suivre le jeu en mettant en place des équipes d'animateurs, en proposant régulièrement des ajouts de contenu et des services aux clients. Nous avons été, en tout cas, ravis, voire surpris, par les retours très positifs des joueurs durant toute la phase de bêta-test. L'accueil nous laisse espérer que le jeu rencontrera son public.





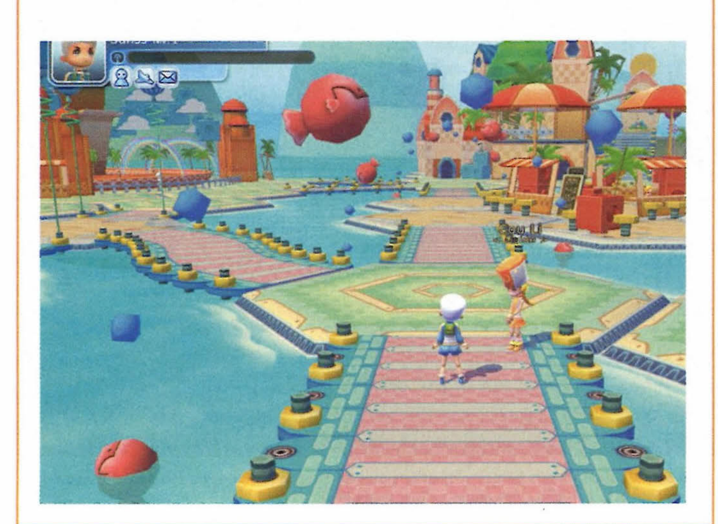
L'AVIS DU GAME DESIGNER CHEZ F4

Nom : Chabalian
Prénom : Julien
Faits d'armes : Game designer sur ECO Battle with Detritus/Chef de projet et Game designer sur Lafuma Unlimit 2

Pouvez-vous nous expliquer la relation entre Exalight et Empire of Sports ?
Les deux jeux sont des MMO très orientés Joueur contre Joueur, et ils partagent indéniablement une certaine « patte graphique ». Mais à part ça, ils sont très différents : comparer Empire of Sports à Exalight, c'est un peu comme comparer PES à Mario Kart ! Et puis, l'un a un univers plutôt réaliste alors que l'autre déploie trois mondes complètement imaginaires. Les modèles de progression aussi sont différents : métabolisme réel de l'athlète dans un cas, binôme pilote + slider dans l'autre. Pareil pour les modes de jeu : les sports majeurs d'Empire of Sports sont des sports d'équipe alors que le mode de base d'Exalight est la course individuelle. Techniquement, enfin, les jeux ne sont pas aussi similaires qu'il y paraît. Exalight présentait un challenge très spécifique, avec la gestion des sliders à très grande vitesse en online, et il a fallu développer un moteur de physique spécialement pour lui.

Pourquoi avoir choisi de proposer trois races et trois univers différents ? Car, si je peux me permettre, les trois univers sont quand même vus et revus...
Vus et revus ? Hum... Les races d'Exalight sont assez différentes de ce qui existe aujourd'hui ou de ce qui a été fait, je trouve. Mais pour en revenir à la véritable question, nous avons choisi de créer trois races afin que chacun y trouve son compte. Et le résultat est un univers où chaque planète a évolué à sa façon et où le choc des cultures est inattendu et original. D'ailleurs, je ne crois pas qu'on ait déjà vu des races aussi différentes graphiquement se mélanger et coexister dans un jeu.

Est-ce que l'évolution du personnage sera déterminée uniquement par les résultats en course ?
Non, pas du tout. Pour progresser dans le jeu, il faudra surtout participer à des courses. Le résultat importera peu. En participant, le personnage va gagner en expérience et c'est le joueur qui décidera d'en faire un as de la gâchette ou un as du pilotage. Le jeu proposera également des missions et défis que le joueur devra relever pour progresser un peu plus.





L'AVIS DU TESTEUR

Pseudo : Sundin
Faits d'armes : A battu huit fois de suite Cyd à Virtua Tennis 3 début 2008

J'avais déjà pu toucher Exalight à la fin de l'année dernière, alors en phase de bêta-test. À l'époque, j'avais trouvé le thème fort sympathique, mais... c'était tout. Aujourd'hui, après quelques pérégrinations supplémentaires, j'ai tendance à dresser le même constat. Ce qui n'est pas réellement négatif puisqu'il n'a jamais été question d'en faire un hit planétaire. Comme Olivier Dupuy me le disait, c'est un premier essai, et les objectifs et critères de réussite sont un peu différents des autres productions. Même s'il est toujours délicat de donner un jugement sur un MMO qui n'est pas sorti – car l'affluence participe pleinement à la qualité de l'expérience – je peux dire néanmoins que l'esthétique est assez « aseptisée ». Au niveau des courses en revanche, j'ai noté de belles améliorations, avec des parties bien plus nerveuses, même si le level design et les items sur les pistes pourraient être beaucoup plus excitants. Quant aux mécanismes d'évolution, on a là un système très classique et simple d'accès.
Pour sûr donc, Exalight sera un petit MMO sympathique. Maintenant, reste à savoir si cela suffira à convaincre un large public. On vous le dira dans quelques mois si besoin est.

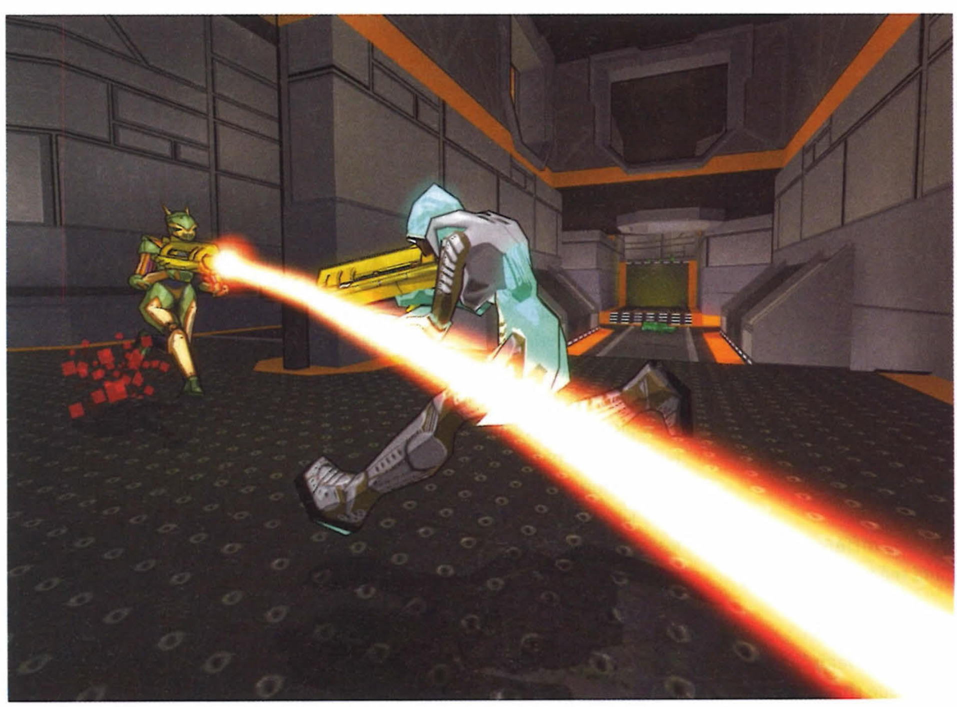




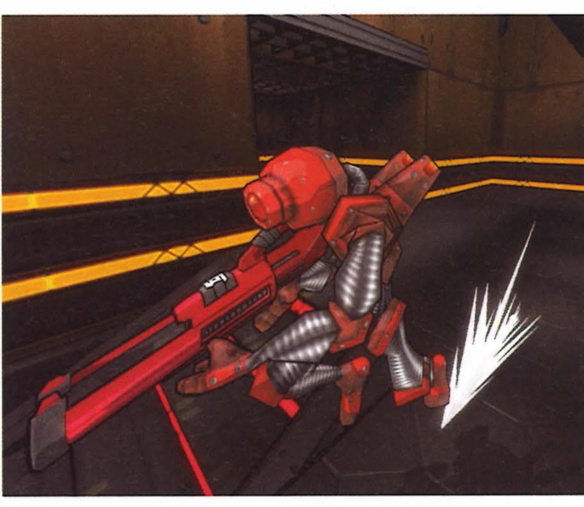
Warsow

UN FPS 100 % BIO

SAVIEZ-VOUS QUE JOY DIVISION ÉTAIT UN GROUPE ANGLAIS DES ANNÉES 80 ANCIENNEMENT APPELÉ WARSAW... QUOI ? J'AI DIT WARSAW ? Y AURAIT-IL UN RAPPORT AVEC WARSOW, CE TRÈS BON FPS INDIE CRÉÉ PAR UN VIEUX GEEK DE L'ARDÈCHE ?



Petite consécration en 2006 avec le premier match diffusé en streaming et commenté en temps réel sur GIGA TV.



Sieur Demurger nous l'a dit à maintes reprises, il ne remerciera jamais assez les programmeurs et artistes de talent qui ont collaboré à Warsow.



Un FPS gratuit et un slogan qui cogne : Warsow is Art of Respect and Sportsmanship Over the Web. Bon, c'est quand même un peu pompeux... mais c'est authentique. « Le soutien, la publicité et la promotion que nous font les joueurs sont des éléments déterminants dans la success-story de Warsow », nous martèle son créateur, Fabrice Demurger. Naturellement, la réciproque marche aussi. En étant associés à chaque nouvelle prise de décision, les joueurs contribuent pleinement à l'évolution de Warsow, même s'il n'est pas question de reconsidérer les principaux choix de départ qui font l'identité du jeu. « C'est un équilibre entre les desideratas des joueurs et le concept originel. »
Au commencement : l'humble volonté de faire vivre des idées. À l'arrivée : un FPS taillé pour la scène électronique. Simplicité, efficacité, visibilité, tout part de là. Mais pour pondre un titre compétitif, il fallait d'abord un moteur graphique digne de ce nom. L'élu fut le Qfusion 3D (une modification du moteur Quake 2 GPL), le plus approprié au style de Warsow, basé sur le mouvement, la vitesse et les tricks. Pas étonnant, en fait, au vu des influences du titre : Jet Set Radio, Quake ou encore les mouvements Yamakasi et Parkour. Au niveau visuel, Fabrice Demurger a privilégié la clarté. Il faut que ça parle au joueur ET au spectateur. Les effets sont donc minimalistes. Ce qui n'exclut pas pour autant que Warsow ait une bonne bouille et une vraie identité visuelle. Joli boulot comme on dit !
www.warsow.net



Par défaut, les armes sont chargées avec des munitions dites « faibles ». Pour être plus efficace, le joueur devra récupérer des munitions « fortes » sur la carte, modifiant significativement la puissance des armes ou leur mode de tir.







« Dans Doom, on se déplaçait dans une chaise roulante. Quake nous a donné des jambes pour bondir dans tous les coins, mais l'interaction se limitait aux surfaces horizontales et aux plans inclinés. Le Wall Jump élargit le champ d'interaction aux surfaces verticales et apporte à lui tout seul une "nouvelle dimension" à Warsow », déclare Fabrice Demurger.

INTERVIEW

SCOOP : LE NET EST ARRIVÉ DANS L'ARDÈCHE ! ON A DONC PU INTERVIEWER LE CRÉATEUR DE WARSOW EN PERSONNE, FABRICE DEMURGER.

Joystick : Salut Fabrice, est-ce que tu peux te présenter à nos lecteurs et leur raconter comment tu en es arrivé là ?

Fabrice Demurger : Salut à toi et à tous les lecteurs. Je suis Fabrice Demurger, aka SoLomonK. Je fais partie de la génération des premières consoles et des premiers ordinateurs (Game and Watch, Philips Videopac, Atari VCS, Acorn Atom, ZX-81, Amstrad, etc.). J'ai travaillé quelques années comme pigiste dans la presse informatique et jeux vidéo avant de transformer ma passion en projets personnels.

Qu'est-ce qui t'a motivé pour monter ce projet ? Combien de temps as-tu mis pour arriver à quelque chose de satisfaisant ?

J'ai commencé à plancher sur le concept en 2001. Début 2002, j'entamais le recrutement. Une bonne centaine de personnes s'est retrouvée impliquée, de près ou de loin, à un moment ou un autre.
La première version jouable sur le moteur Qfusion date de 2003. Pour mes motivations, je dirais la volonté de devenir un artiste, la paternité et le désir de donner à ma fille un certain exemple. Mais l'objectif minimal était simplement de parvenir à transformer un concept, une idée, en quelque chose de concret. Et ça, ce fut déjà un sacré challenge !

Pourquoi avoir choisi le cel-shading ? Est-ce une manière de te démarquer des autres productions ?

Complètement. Après l'avènement de la 3D, une grosse partie de l'innovation s'est portée sur la surenchère graphique et sur la conception d'environnements de plus en plus complexes.
D'une part, à l'instar du cinéma, de la peinture ou de la BD, tous les courants esthétiques ont montré qu'après leur heure de gloire, ils étaient condamnés à s'épuiser. Regarder dans le sens contraire de la hype fait partie du travail de l'artiste. D'autre part, la pratique du multijoueur à haut niveau a développé ses propres enjeux et impératifs. Tout comme aux échecs, la qualité du spectacle ne vient pas de la beauté des pièces mais de la qualité du jeu.
Et tout comme au football, tous les éléments du jeu doivent être clairement identifiés, afin que joueurs et spectateurs puissent saisir instantanément chaque détail de l'action. Ainsi, un élément visuel qui n'a pas de « valeur informative » devient au mieux inutile, voire parasite. Le style cartoonish de Warsow nous a donc permis de répondre à ce double impératif, un look original et efficace.

D'ailleurs, que penses-tu des similarités de ton jeu avec Quake 3 ou Unreal Tournament ? N'as-tu pas peur qu'on dise qu'il n'invente rien et qu'il n'a que l'avantage d'être gratuit ?

Warsow revendique clairement son appartenance à la catégorie des Fast Paced Shooters, dont les principaux standards proviennent des jeux que tu cites. De plus, tout comme Painkiller, notre système d'accélération reprend le Bunny Hopping de Quake, qui est une technique de déplacement inventée par les joueurs, basée sur les enchaînements de sauts et des mouvements de souris très précis. Cependant, depuis le départ, notre volonté était de donner une place encore plus importante à la vitesse et aux sauts spéciaux, grâce à un système de déplacement plus simple, plus accessible, plus fun et encore plus aérien.

Que dirais-tu si un éditeur te proposait de racheter ton bébé ?

En théorie, bien sûr je dirais oui. Mais concrètement, tout dépend des détails de l'offre. Warsow n'a pas exactement le profil pour un business model classique, mais qui sait, les habitudes changent, et de nouveaux modèles se profilent.

De futurs projets ?

M'installer un peu plus haut dans la montagne et défricher un bout de terrain pour faire du miel de châtaignier, y mettre des ânes et une cabane écologique (avec accès internet cela va de soi).
Si possible continuer à bosser sur des concepts de jeu, innover dans le domaine de l'informatique, d'internet et du multimédia. Peut-être un jour reprendre et finir mon roman. Si possible, vivre de ça.

SUNDIN

DES CHIIIIFFFFRES !

- 32 cartes
- 7 armes à double mode de tirs
- 7 modes de jeu
- Entre 200 et 400 connectés 24/7
- 350 000 lancements du jeu par mois
- 12 000 utilisateurs enregistrés sur le forum officiel
- 1 200 000 références sur Google
- 23 T-shirts vendus

Réalisez vos propres vidéos World of Warcraft

TUTORIAL MOVIEMAKING SUR VEGAS

CHAPITRE 4 : LES FILTRES ET LE GÉNÉRIQUE DE FIN

NOUS VOICI À NOTRE QUATRIÈME PARTIE SUR LES DIFFÉRENTES FONCTIONNALITÉS DE SONY VEGAS ET LES OUTILS ANNEXES POUR LA CRÉATION DE MACHINIMA WORLD OF WARCRAFT. AUJOURD'HUI, NOUS ALLONS AMÉLIORER LA QUALITÉ ESTHÉTIQUE DE VOTRE VIDÉO GRÂCE À LA GESTION DES FILTRES DE COULEURS ET DE LUMIÈRE SOUS VEGAS, PUIS NOUS VERRONS LES DIFFÉRENTS TYPES DE FLOUS. POUR FINIR, NOUS APPRENDRONS PAS À PAS À CRÉER UN GÉNÉRIQUE DE FIN.

PAR NECKA

1/ LES FILTRES DE LUMIÈRE ET COULEURS

Voici un exemple de rendu après application de filtres que nous allons apprendre à faire dans cette partie de l'article.



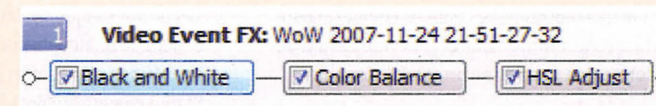


Ouvrez votre projet vidéo et sélectionnez un des éléments sur lequel vous souhaitez retravailler les teintes, puis ouvrez le panneau des « Event Fx » et ajoutez les effets : « Black and White », « Color Balance » et « HSL Adjust ».

L'effet « Black and White » va nous permettre d'apaiser la colorisation parfois excessive du jeu afin d'avoir un rendu plus cinéma. L'effet « Color Balance » va permettre, lui, de réduire des couleurs trop agressives sur certaines scènes (l'exemple le plus concret est le rouge des scènes se déroulant dans l'instance Blackwing Lair au mont Blackrock). L'effet « HSL Adjust » est utilisé pour augmenter la luminosité et la brillance globale (un objet déjà brillant ressortira donc beaucoup plus après application de l'effet).

L'application de ces effets n'est pas compliquée, il faut simplement doser avec ses envies personnelles.

Pour la Black and White sur mon exemple, j'ai utilisé une valeur de 0,500.
J'ai ensuite réduit le vert (trop présent sur le sol) et les bleus (Armure et Drakes du néant) à -0,410 et -0,300. Pour finir, j'ai augmenté la luminance du HSL à 1,50 (attention à ne pas trop monter, ça peut rapidement devenir trop lumineux).



2/ LES FLOUS



Je vais maintenant vous expliquer les différents types de flous existants dans Vegas et leurs différences.

• **Le flou Gaussien** (Gaussian Blur) :
C'est le flou basique, celui où vous gérez la netteté de l'image par l'horizontale et la verticale ainsi que par canaux de couleurs (vous décidez alors de n'appliquer le flou qu'à une ou plusieurs couleurs définies).

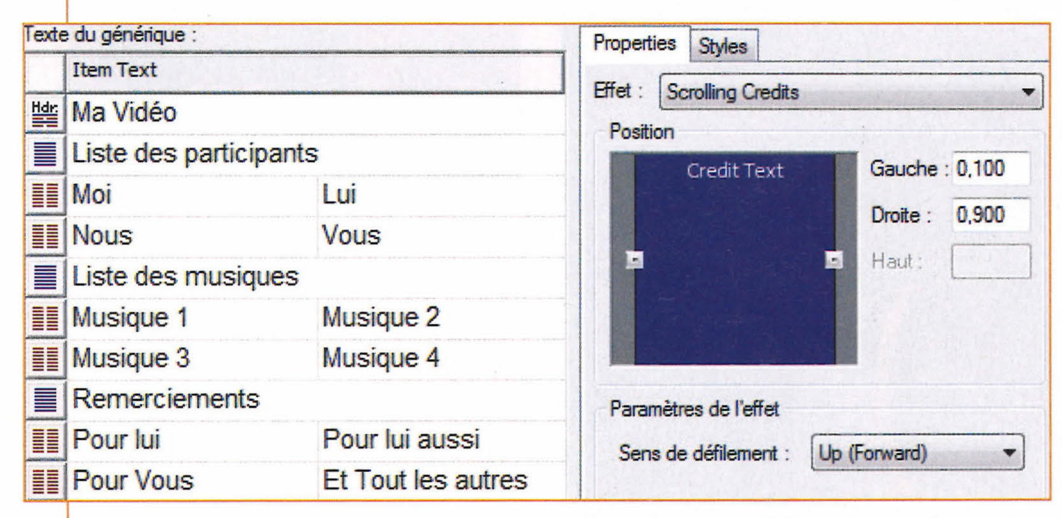
• **Le flou Linéaire** (Linear Blur) :
Ce type de flou possède une direction, vous pouvez définir celle-ci en jouant sur l'angle dans les options de l'effet.
Il est très utile dans le cas où vous souhaitez donner une impression de vitesse. Imaginez-vous dans une voiture ou sur une moto en prenant une photographie. Une fois développée la photographie sera floutée dans la direction que votre véhicule avait et le flou sera augmenté par rapport à la vitesse au moment de la prise de vue.

• **Le flou Radial** (Radial Blur) :
Le flou radial est un flou qui part d'un point source. Ici vous définissez l'emplacement du point source et l'intensité du flou. Le terme radial est ici utilisé car le flou part en cercle. Vous pouvez également régler l'effet sur proportionnel au point source/intensité ou avec intensité fixe sans tenir compte donc du point central du point source.

3/ CRÉATION D'UN GÉNÉRIQUE DE FIN

Le générique de fin est quelque chose de très important dans une vidéo. Il permet à l'auteur de présenter l'équipe qui a participé au projet, les différents logiciels utilisés, les musiques ainsi que les remerciements.





Un générique est un média comme un texte. Pour le créer, nous allons donc dans l'onglet **« Media Generator »**, et nous cliquons sur **« Credit Roll »**.

Nous allons créer un générique déroulant basique et faire glisser le premier type de générique sur notre projet.

La page ci-contre s'ouvre alors avec plusieurs options. À gauche, vous pouvez inscrire tous vos textes en choisissant une affiche de type **« Titre »** (qui sera plus gros par défaut), puis **« Sous-titre »** sur une colonne, et enfin les éléments liés à cette dernière catégorie qui s'afficheront alors sur deux colonnes.

Properties | Styles
Nom : Dual Item
Arial | 20
Style de gauche : B I
Style de droite : B I
Crénage
Espacement : 1,000
Espace avant : 0,000
Espace après : 0,050
Largeur au centre : 0,050
Séparateur : Spaces
Couleur d'arrière-plan :

À droite, vous trouverez deux onglets (Properties et Styles). Dans le premier, vous pouvez définir la largeur du générique (les marges) et le sens de défilement du texte.

Dans l'onglet « Styles », vous allez pouvoir définir le style de texte pour chaque élément du générique (titre, sous-titre et contenu) ainsi que la couleur d'arrière-plan du générique.

Ce dernier est très important car cela vous permet de passer votre générique sur fond transparent afin de glisser sous le média une vidéo (par exemple des bonus filmés en jeu) pendant le défilement du générique.

Ensuite, vous pouvez pour chaque section, appliquer différentes polices d'écriture, le décalage entre les colonnes, la couleur de chaque section, l'espacement entre les lettres et entre les mots (en hauteur et largeur). Tous les paramètres sont modifiables à volonté, alors n'hésitez pas à personnaliser votre générique comme bon vous semble afin de le rendre unique et surtout, de faire en sorte que les spectateurs soient envieux de le regarder jusqu'à la fin.



Voici un exemple de générique avec fond noir tel qu'on peut le voir dans la fenêtre de prévisualisation de Vegas.
Ici, j'ai décalé les marges pour qu'elles soient à droite et j'ai inclus au-dessus de la piste du média générique deux pistes vidéo que j'ai dézoomé afin qu'elles rentrent dans la marge de droite. Attention, plus vous insérez de vidéos superposées, plus la prévisualisation est lente car le générique est un effet relativement lourd à gérer pour Vegas.

Eh voilà, c'est terminé pour cette série d'articles sur la réalisation de vidéos World of Warcraft à partir de Movingmaking sur Vegas. Vous avez réalisé des chefs-d'œuvre ? Tant mieux ! À bientôt et encore bisous, hein !

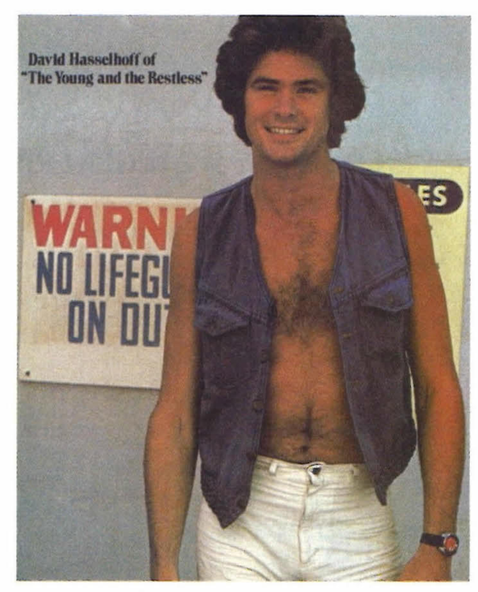
Eternal Silence/Star Wars et plein d'autres !

DÉFILÉ DE MODS

IL ÉTAIT ENCORE UN POIL TROP TÔT POUR VOUS DONNER DES NOUVELLES DE ZOMBIE STRESSED 2 ET UN POIL TROP TARD POUR VOUS PARLER DE STARGATE TC2. QU'À CELA NE TIENNE, IL Y A SUFFISAMMENT DE MODS SUR LE NET POUR ÉVITER LA PAGE BLANCHE.



Une fois de plus, les captures d'écran ne font pas justice à la qualité de l'expérience temps réel.



Tuttle, fan de David Hasselhoff ? Ça explique qu'il ait la même coupe de cheveux que son idole ! Mais peut-être pas le même moyen de locomotion...

Je ne sais pas pour vous mais perso, j'adore défendre les causes perdues d'avance. C'est peut-être mon côté masochiste, du style « Et si on allait droit dans le mur ? Ça pourrait être rigolo ». Ou une question de convictions. Dans le registre « Prenez-vous un râteau en moins de cinq minutes », les jeux indépendants sont bien classés mais ce qui les surclasse encore, ce sont bien sûr les mods. Il paraît même qu'il ne s'agit pas de vrais jeux. Qu'ils sont développés avec trois morceaux d'allumette et une pile de cartons. Les mods ne savent faire qu'une chose : ramper dans le même sillon thématique qu'un Call of Duty ou un Unreal.

LE STÉRÉOTYPE DU VIETCONG

Enfin, c'est le stéréotype que l'on lit à tous les coins de forum. Car qu'on se le dise, les mods sont en réalité bien plus variés. Ils peuvent nous plonger dans un univers médiéval (Pirates, Vikings & Knights), renouer avec le jeu de plateforme (Flipside), porter le maillot tricolore (International Soccer Source) ou encore transformer un FPS en shooter spatial. Mais attention hein, pas n'importe lequel. Dans Eternal Silence (www.eternal-silence.net), on vous propose une dizaine de vaisseaux à piloter, des classes de personnages distinctes et un joli panel d'armes de poing (pour les combats au sol). Le principe ? Attaquer ou défendre de gigantesques vaisseaux mère. Déjà incontournable dans sa version 2.3, ce mod pour Half-Life 2 revient aujourd'hui dans sa version 3.0, avec au menu des ajouts énormes du style escouades de Space Marines, un système de bombes, de nouveaux vaisseaux et bien sûr quelques armes en bonus, dont un lance-flammes. Après ça, ne venez plus me dire que les mods n'ont aucun relief et qu'ils se ressemblent tous. En tout cas, si vous n'aimez pas le space-opera, sachez que ce mois-ci, il y en a pour tous les goûts, y compris les mauvais.

Oui, cher Kevino26, sois heureux et apprend que le mod Knight Rider dans sa version 0.3 vient de sortir. K.I.T.T. et ses concurrentes y sont bien sûr jouables, kitch à souhait. Mais bon, quelques nostalgiques seront peut-être ravis de jeter un œil à ce mod. Quoi ? Vous faites la fine bouche ? Alors rabattez-vous sur Star Wars : The New Era



(www.invision-games.com). À l'heure où vous lisez ces lignes, ce mod également pour Half-Life 2 devrait être disponible dans toutes les bonnes quincailleries. Développé par les teams de Movies Battles 2 et Star Wars : Source, le mod entend s'imposer comme la conversion totale ultime. Il ne vous reste plus qu'à essayer tout ça.

TUTTLE



Hello Kitty Online

SALUT LE CHAT !

Quoi ? Vous trouvez ça étrange de voir Hello Kitty Online dans les pages de Joystick ? Figurez-vous pourtant qu'on pense à vous avec cette actu sur ce MMO rose bonbon. À vrai dire, on pense surtout à votre couple. Voilà de quoi retrouver une harmonie chez vous et partager votre passion du jeu vidéo avec votre femme. Prouvez-lui qu'il y a autre chose que des mecs avec des gros flingues. Montrez-lui la sensibilité qu'il y a en vous, via ce monde enfantin dans lequel vous ne taperez pas que des monstres pour gagner de l'expérience. Ici vous pouvez récolter les fruits de vos arbres, travailler la terre afin de cultiver votre jardin... Une sorte de mélange entre Harvest Moon et Animal Crossing dans l'univers de Hello Kitty. Alors lâchez ce numéro, et donnez-lui cette demi-page à lire en évitant des formules du genre : « Chérie ! Je viens de trouver un jeu super pour toi, tu pourras l'essayer quand tu auras terminé la vaisselle et fais le ménage ». En revanche, il faut s'armer d'un peu de patience puisque, actuellement, Hello Kitty Online n'est qu'en phase de beta-test fermé. Alors gardez un œil sur le site officiel (www.hellokittyonline.com/us) pour suivre ça de près.

CYD





Florensia

VOGUE LA GALÈRE

Difficile à dire si le capitaine Jack Sparrow et la trilogie Pirates des Caraïbes sont les instigateurs de cet engouement pour le pavillon noir mais force est de constater que les MMO traitant des flibustiers prolifèrent. Et ce ne sont pas les Free2play qui vont éviter de surfer sur la vague d'un succès potentiel. Florensia propose donc d'explorer des océans aussi bien que d'user ses semelles sur la terre ferme. La progression de votre avatar s'effectue de manière classique au genre : des monstres à pourfendre, des points d'expérience à accumuler et des compétences à apprendre. Évidemment, plusieurs classes sont proposées comme mercenaire, explorateur, noble ou encore pirate. Vous aurez même le loisir de créer un navire à votre sauce : offensif, défensif... Comme vous vous en doutez, des phases PvP sont disponibles, que ce soit seul ou en équipe avec votre guilde. Le site officiel encense les affrontements entre joueurs en utilisant des mots comme tactique. Ils ont l'air aussi crédible que ces grands industriels vendant des poulets qui gambadent soi-disant dans des champs où l'herbe est verte fluo. Quoi qu'il en soit, le bêta-test fermé devrait ouvrir sous peu. Pour y participer, il suffit de s'enregistrer sur le site officiel (www.florensia.eu). Gardez en tête que Florensia restera un titre totalement gratuit. Un argument qui permet de passer outre une réalisation pas toujours au top.

CYD





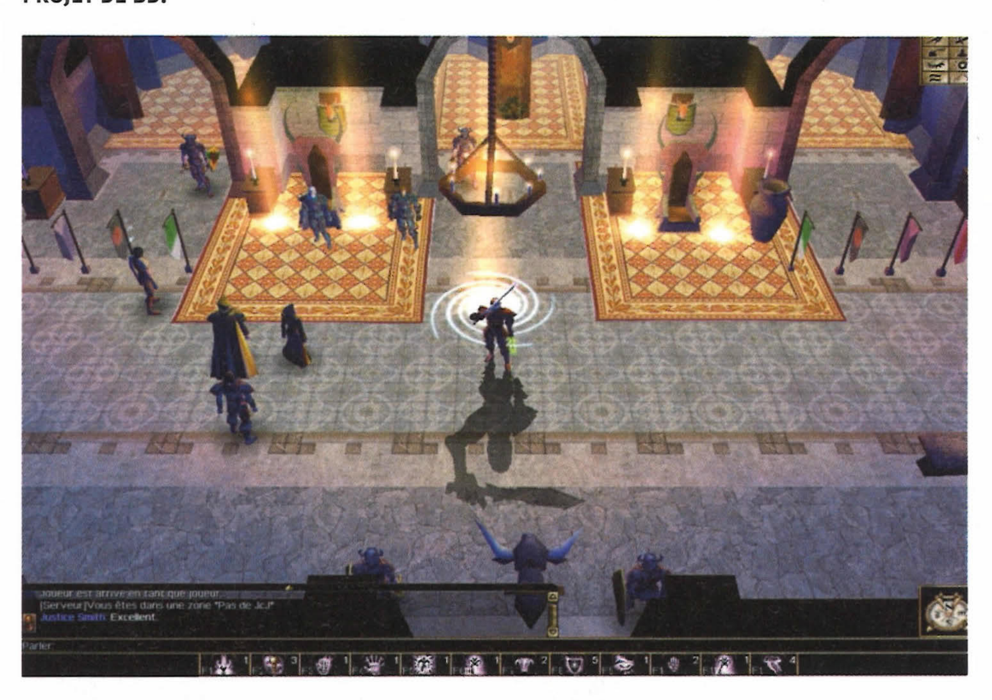


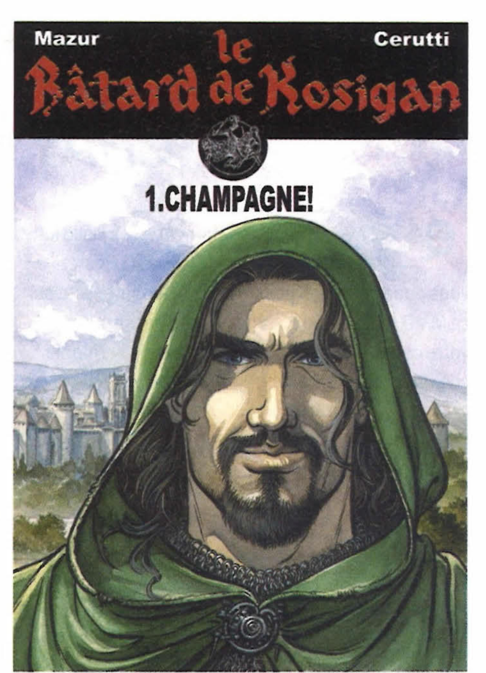


Le Bâtard de Kosigan

DE LA SOURIS AU CRAYON

AUJOURD'HUI, LE BÂTARD DE KOSIGAN A FAIT DU CHEMIN, IL CHANGE DE BORD ET PASSE DU PIXEL À LA BANDE DESSINÉE DANS DES AVENTURES ORIGINALES. RENCONTRE AVEC L'AUTEUR, FABIEN CERUTTI, QUI NOUS EN DÉVOILE PLUS SUR SES MODULES ET SURTOUT SUR SON NOUVEAU PROJET DE BD.





Bien connu des joueurs de Neverwinter Nights, Le Bâtard de Kosigan est une série de modules créés par Fabien Cerutti. Avec six mods au compteur depuis 2003 et une belle carrière en tant que rôliste passionné de JdR sur table, ce professeur agrégé d'histoire peut être fier de ses créations. Des modules qui ont passé plusieurs semaines, voire plusieurs mois dans le top dix des meilleurs modules du site communautaire NWNVault. Depuis, Le Bâtard de Kosigan commence à être traduit en anglais. À ce sujet, Fabien avoue être fier d'être reconnu pour le travail qu'il a fourni : « C'est une énorme reconnaissance, mais aussi un travail colossal puisque l'ensemble des conversations des modules représente davantage de caractères qu'un livre comme "Guerre et Paix" par exemple... Plus de 600 000 mots, sans compter les milliers de descriptions de personnages ou d'objets qui viennent s'ajouter à ce total. » Après ces modules, Le Bâtard voit son histoire se prolonger vers un format plus traditionnel, celui de la bande dessinée. Décidément, tout semble réussir à Monsieur Cerutti !





Fabien Cerutti

JOYSTICK : AVANT LE BÂTARD DE KOSIGAN, AS-TU DÉVELOPPÉ D'AUTRES MODS SUR NERVERWINTER NIGHTS OU SUR D'AUTRES TITRES ?

Fabien Cerutti : Pas réellement. J'avais déjà réalisé quelques modules pour Heroes of Might and Magic 2, mais juste pour mes amis. Rien de vraiment important, donc.

PEUX-TU NOUS PRÉSENTER RAPIDEMENT LES ÉLÉMENTS QUI ONT FAIT L'ORIGINALITÉ DE TES MODULES ?

D'abord l'univers est assez riche et il sort un peu de l'ordinaire puisque c'est un mélange entre l'histoire réelle de l'Occident au Moyen-Âge et les éléments de Fantasy classiques des jeux de rôle, des livres ou des films à l'anglo-saxonne. Pour citer quelques exemples, on va trouver des cités elfelines au plus profond des forêts de Bourgogne, de Bretagne ou de Normandie... des royaumes nains dans les hautes terres scandinaves... des clans de mercenaires ogres dans les Monts du Jura... Une très ancienne famille de dragons noirs nichée dans les volcans éteints d'Auvergne et bien d'autres choses encore. Le tout est assaisonné avec une vraie sauce médiévale : une société dominée par la noblesse et l'Église, des conflits entre royaumes (duchés et comtés), une Inquisition qui cherche à éliminer définitivement les dieux, les races et les pouvoirs du passé, des chevaliers, des tournois, des princesses et des jolies damoiselles, des histoires de croisades et de Templiers, des reliques sacrées aux pouvoirs étranges, des espions elfes noirs au service du roi de France, des sectes de sorcières, etc.
Et puis l'originalité, je pense qu'elle tient aussi beaucoup au héros lui-même : un fils bâtard d'une grande famille bourguignonne qui a fui son comté natal









pour éviter d'être assassiné. Il est devenu aventurier et mercenaire, et il parcourt l'Europe au service des plus grandes maisons. Ce qui est surtout assez original dans ce personnage, c'est son rapport à l'intrigue et son aspect évolutif. Il est toujours très libre de prendre des initiatives et de changer le cours des événements. Et puis, au fur et à mesure des aventures, il a de plus en plus d'influence politique, et ses choix peuvent avoir des répercussions sur plusieurs modules de distance. Du coup, il peut avoir des aventures très variées : de l'espionnage à l'action directe, en passant par la diplomatie internationale ou le combat de masse. Enfin, ce qui (à mon sens) a assuré la réussite de ce héros, c'est que le joueur peut vraiment s'identifier à lui : il a une famille, des amis, des ennemis, des joies et des peines qui sont ancrées dans une réalité. Il peut se comporter de manière très différente selon les choix de celui qui le joue et cela reflète forcément une partie de sa personnalité. Quand au sexe, je ne sais pas si c'est vraiment original, mais il est clair que les modules sont fermement déconseillés aux moins de 16 ans. Pour préciser les choses à ce propos, tout se passe au cours des discussions... et personne n'est jamais obligé de choisir ces lignes de dialogue, mais la curiosité, on le sait, est souvent un vilain défaut.

Est-ce que tu as tout créé seul ?

Voui ! Et pour moi qui n'avais jamais scripté, ça a été une vraie aventure, avec ses moments de doute et ses arrachages de cheveux en règle !

Pourquoi ne pas avoir continué la série sur Neverwinter Nights 2 ?

Si seulement les journées faisaient 72 heures ! Mon travail me prend quand même beaucoup (saleté de corrections) ainsi que ma famille et mes amis. Donc, après, il faut faire des choix. J'ai choisi en priorité de me consacrer au projet de bande dessinée pour essayer d'éviter que le « Bâtard » ne meure en même temps que NWN. Car, qu'on le regrette ou non, un jeu informatique a une durée de vie relativement limitée. Et passer à NWN2 n'aurait, au final, pas changé grand-chose à ça. Et puis, j'ai aussi choisi de participer (à mon petit niveau) à la traduction de mes modules en anglais (les épisodes 3 et 4 devraient bientôt sortir dans la belle langue de Shakespeare et de Rambo). Parce que je crois à la dimension internationale de ce projet, à long terme bien sûr.

Comment est né le projet de créer une bande dessinée sur le Bâtard ?

C'est un joueur qui avait beaucoup aimé mes modules (et qui est devenu un ami) qui a le premier évoqué cette idée : Édouard Chevais-Deighton, scénariste de BD en devenir et assez bon connaisseur du milieu de la bande dessinée. Dès qu'il a parlé de faire des scénarios sur ce support, j'ai senti comme un déclic en moi : « C'est ça que je veux faire dans ma vie ! ». Évidemment, il y a un monde entre vouloir et pouvoir mais Édouard pensait que le Bâtard avait tout d'un bon héros récurrent de bande dessinée, et que l'originalité du monde, des histoires et des dialogues donnait à ce projet une vraie force et de bonnes chances de réussite.



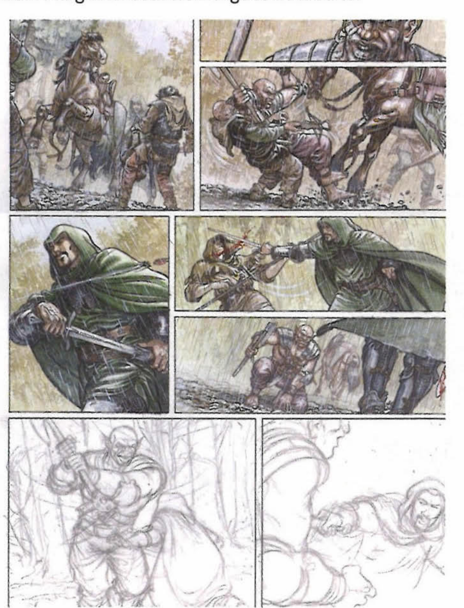


La BD reprend quelle trame de l'histoire des modules ?

Le monde est le même (un peu plus médiéval cependant dans le premier tome), le héros est le même. Quant à l'histoire, le premier tome en propose une entièrement originale, et la suite s'appuiera sur les épisodes déjà réalisés, tout en proposant des révélations, des surprises et des éléments de mystère supplémentaires. Le but étant, à la fois, de plaire aux (quelques) vrais « fans » très fidèles et en même temps d'en séduire de nouveaux.

Combien de tomes sont prévus ?

Hé ! Hé ! (croise les doigts, jette du sel par-dessus son épaule et fait une petite prière). Je commence tout juste à avoir des contacts très positifs avec quelques éditeurs, mais pour l'instant (21 février 2008) rien n'est encore signé. Le premier tome peut-être considéré comme un one shot, même si évidemment il ouvre largement sur les intrigues de la suite.



Après cela, on verra. Tout dépendra du succès rencontré : s'il est au rendez-vous, on pourra envisager quelques aventures de plus. Si la série marche bien, je pense qu'on pourrait aller jusqu'à une dizaine de tomes en s'appuyant sur la trame des modules déjà parus. Restera ensuite à écrire la fin (car toute bonne histoire DOIT avoir une fin), et là, je pense que cela pourrait se faire en 2 ou 3 tomes supplémentaires... Et si le Bâtard devient un vrai blockbuster (on ne sait jamais après tout), beaucoup d'autres choses deviennent envisageables comme, par exemple, des one shots sur des aventures en Terre sainte, à la cour d'Angleterre, dans les Carpates, à Byzance ou au royaume nordique des Nibelungen. Ou encore des séries parallèles sur d'autres personnages intéressants de la série ou sur un descendant du héros au XX[e] siècle.

Pour quand est prévu le premier tome ?

D'abord, il faut qu'un éditeur soit intéressé (comme je l'ai dit, nous en sommes là et ça commence à venir). Ensuite, il faut concrétiser en signant un vrai contrat avec notre sang et puis, après, il faut probablement retoucher telle ou telle scène, ou telle ou telle planche pour que l'éditeur valide « définitivement » le projet. Après ça, Maciek Mazur (mon ami Polonais qui s'occupe des dessins) n'a plus qu'à dessiner comme un dieu pendant à peu près un an, attaché jour et nuit à son siège, et le tour est joué :). Donc, je dirais au mieux le 29 mars 2009... et peut-être 2010... Mais, de toute façon, le temps n'a guère d'importance quand on est immortel.

Comment les lecteurs peuvent-ils soutenir le projet ?

Alors là, il y a un certain nombre de possibilités : D'abord ils peuvent fréquenter régulièrement notre blog : http://batarddekosigan.blogspot.com et cliquer sur les boutons d'encouragement des différentes pages qui leur plaisent... Les commentaires sont encore plus appréciés, d'autant qu'il n'y a PAS BESOIN de s'inscrire (sélectionnez juste



« anonyme » et mettez votre nom à l'intérieur du commentaire). Il ne faut pas s'attendre à une profusion d'actualités, mais les passages sur le site sont comptabilisés, donc c'est toujours utile. Ensuite, ils peuvent aller sur la page du projet sur le « lab » de Dargaud : http://www.dargaud.com/front/extras/lelab/projet.aspx?id=128483
Là aussi, ils peuvent voter (pas besoin d'inscription non plus, ni pour le vote, ni pour les commentaires...) Et puis, pourquoi pas, ils peuvent envoyer des mails à Maciek en anglais pour l'encourager et lui dire le bien qu'ils pensent de son travail et du projet : andruth@poczta.onet.pl
http://andruth.deviantart.com
Pareil pour moi : fabien.cerutti@free.fr
Quand aux dons en nature et en argent... on verra si il y en a... :)

Vas-tu te remettre à créer des modules ?

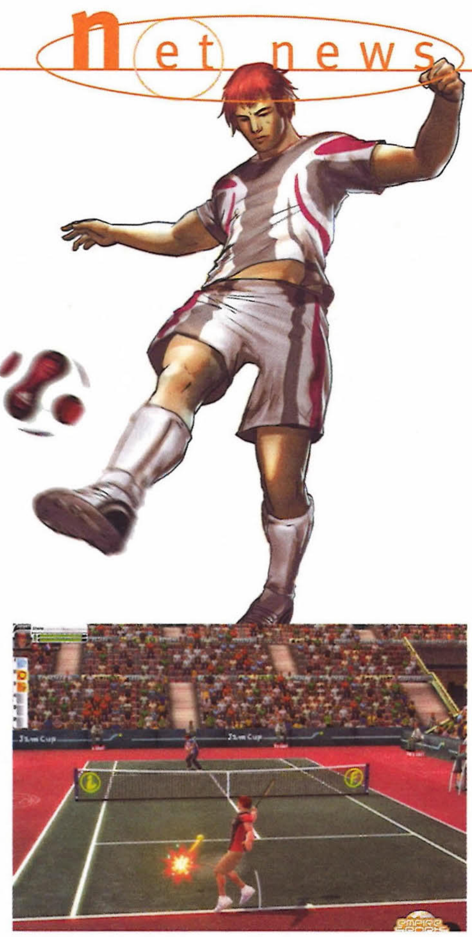
Pas sur NWN2, en tout cas... Peut-être sur « The Witcher » (on m'en a dit beaucoup de bien) ou sur un de ses successeurs. Et pourquoi pas faire la fin du « Bâtard » sur NWN1. Je sais que ça paraît stupide, mais après tout ce serait un peu comme rouvrir un vieux livre et en apprécier de nouveau la richesse, car ce qui compte dans les modules c'est leur histoire et leur ambiance. Ce vieux jeu a quand même tout ce qu'il faut pour les rendre assez agréables.
Mais, bon, il faut l'admettre, c'est assez peu probable... Sinon, dans l'éventualité où la série marche vraiment très bien, on peut également envisager de proposer une collaboration officielle à Atari ou à Bioware (sait-on jamais). Nous verrons bien de quoi l'avenir sera fait...

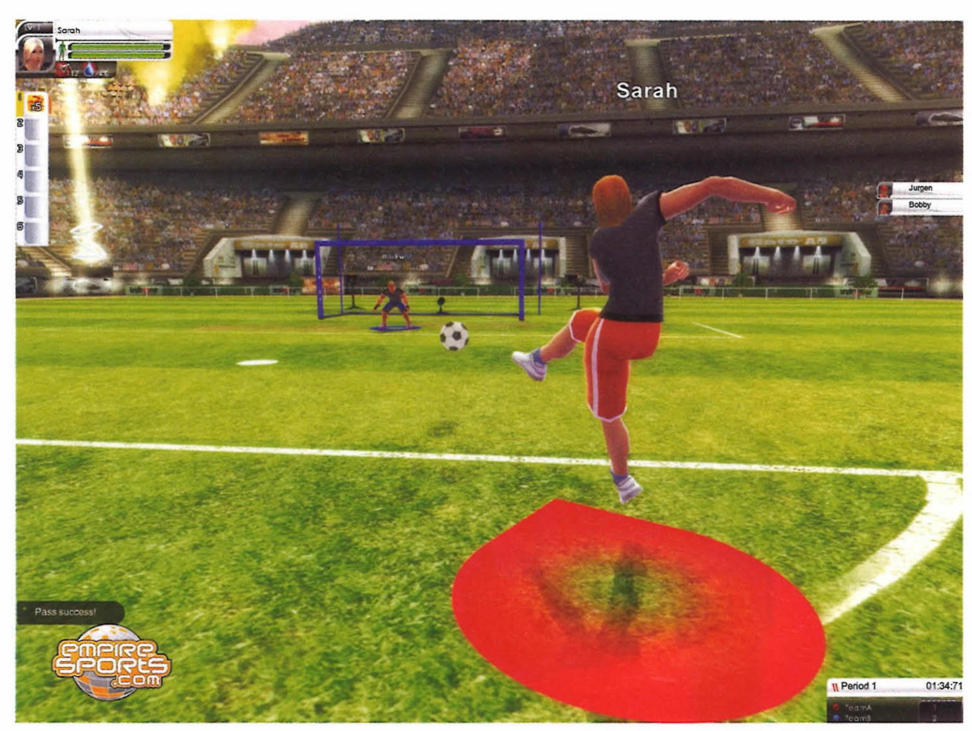
Propos recueillis par Cyd

Empire of Sports

LES GEEKS DU STADE

AFIN D'EN APPRENDRE DAVANTAGE SUR L'ÉVOLUTION DU MMO EMPIRE OF SPORTS, NOUS SOMMES ALLÉS TRAÎNER NOS GUÊTRES DANS LE STUDIO DE DÉVELOPPEMENT FRANÇAIS F4. AU PROGRAMME : PAS MAL DE SPORTS VIRTUELS ET QUELQUES BRIOCHES POUR COMPENSER LES CALORIES PERDUES. BIENVENUE DANS LA NOUVELLE GÉNÉRATION DES DIEUX DU STADE, CEUX QUI NE FINIRONT PAS SUR UN CALENDRIER.





Le foot est un des sports phare d'Empire of Sports pour le teamplay. En attendant de vous en dévoiler plus, vous pouvez voir à quoi ça ressemble.

Dès les premières minutes de présentation, la pression monte. On veut me mettre à l'épreuve ? On cherche à savoir si j'aime les nems ? Est-ce que j'aurais dû venir avec un pote « farmer » ? Bref, c'est quoi cet Empire of Sports en chinois... ? Simplement une version en cours de traduction, ouf. Avec les Jeux Olympiques qui se profilent à l'horizon, F4 ne compte pas louper l'impact médiatique de cet événement, surtout pour un MMO basé sur le sport. D'ailleurs, le sport, tout le monde aime ça ou presque.
Plutôt que d'aller courir en forêt sous la pluie, certains préfèrent regarder un bon match à la télé, paquet de chips en main. Bref, on est tous potentiellement intéressés par le sport et donc par un jeu communautaire sur ce thème. C'est en tout cas le public visé par F4.

CASUAL NE VEUT PAS DIRE NOOB

L'idée d'Empire of Sports est d'offrir un gameplay simple et instinctif. Le pari semble réussi puisque les disciplines que j'ai pu essayer sont vraiment faciles à prendre en main avec des commandes basiques à assimiler. Ce qui est loin d'être péjoratif, bien au contraire. Surtout que derrière cette façade de simplicité, il y a un potentiel à creuser, des techniques à élaborer et un bon niveau de jeu à atteindre. Pour le ski, les flèches de direction suffisent à tout contrôler, et vous pourrez ainsi battre des records. En bobsleigh, le pilote tente de ne pas toucher les bordures de la piste alors que le joueur installé à l'arrière doit garder l'équilibre pour faciliter le contrôle de l'appareil. Là, deux touches seulement sont nécessaires. Quant au tennis et au basket, la direction prise par le ballon s'effectue à la souris et le déplacement du personnage à la manière d'un FPS, au clavier. En plus de votre talent de joueur que vous peaufinez à force de pratiquer, votre avatar acquiert de l'expérience au fil des matchs. Ceci de manière classique à tout RPG. Sauf qu'ici, les caractéristiques permettent de devenir meilleur dans les disciplines sportives. Sauter haut sert aussi bien en basket, pour marquer un panier, qu'en tennis, pour smatcher.

Voilà qui va sûrement nous motiver, Sundin et moi, à lever la tête de Virtua Tennis 3.

DES JEUX DANS LE JEU

Pour améliorer vos compétences, vous pouvez faire un tour dans la salle d'entraînement et pratiquer sur des machines de torture genre rameur, tapis de marche, etc. L'ingéniosité est d'avoir implanté des mini-jeux, histoire de rendre ces phases de jeu plus attractives.
Pour muscler vos jambes, rien de tel qu'une séance de Dance Dance Revolution. Pour faire travailler vos bras, optez pour l'entraînement dérivé du jeu Taping of the Dead : des mots apparaissent à l'écran et il faut les écrire le plus rapidement possible. Évidemment, il y aurait encore des tonnes de choses à raconter sur Empire of Sports : ses villes virtuelles dans lesquelles l'avatar évolue, l'achat d'équipements comme une raquette + 3 en service, les pouvoirs spéciaux, la présence de sponsors, la gestion de club en guise de guilde et j'en passe. Tout ça évolue dans le bon sens, de nombreuses améliorations sont en cours et de nouveaux sports, comme le foot, devraient rapidement voir le jour après la sortie du jeu prévu pour cet été.

CYD

J'en connais quelques-uns qui vont passer plus de temps à enchaîner les parties de Dance Dance Revolution à l'entraînement qu'à exécuter de « vrais » matchs de sport.



Call of Duty 4: Modern Warfare

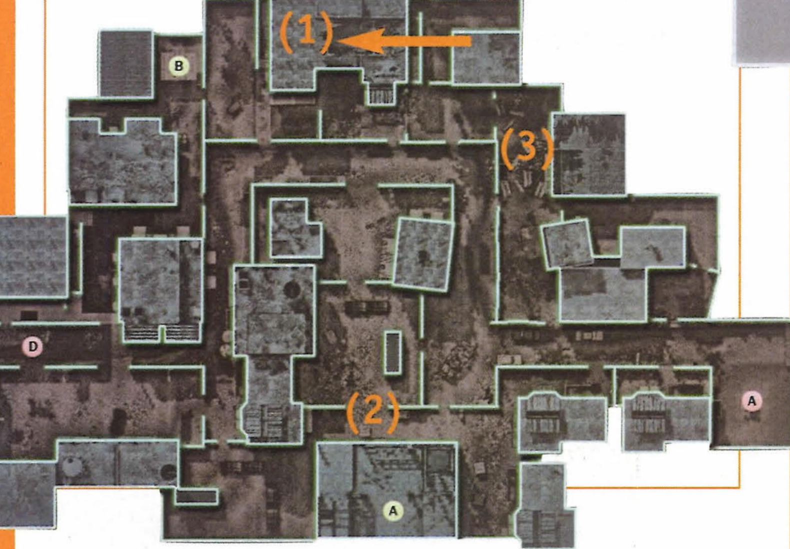
ON FERA DE VOUS DES HOMMES !

MARRE DE VOUS FAIRE DÉGLINGUER EN MULTI À CALL OF DUTY 4 ? RASSUREZ-VOUS, CE N'EST PAS PARCE QUE VOUS ÊTES NUL, ENFIN PAS SEULEMENT. VOUS AVEZ JUSTE BESOIN DE CONSEILS, VOICI QUELQUES BASES À RETENIR POUR BIEN JOUER LES 5 CARTES LES PLUS JOUÉES EN MULTI. SI, APRÈS ÇA, VOUS N'Y ARRIVEZ TOUJOURS PAS, EFFECTIVEMENT, IL FAUDRA VOUS POSER DES QUESTIONS.

PAR SAVONFOU

MP_BACKOLT

Backlot est une carte plutôt conçue pour les armes d'assaut et les armes lourdes. Avec son aspect assez ouvert et ses nombreux couverts, elle permet une progression prudente aux virtuoses de la visée longue et mi-distance. Il y a néanmoins la place pour les rushers équipés en Spe Ops. Pour ces derniers, la meilleure possibilité consiste à tenter de prendre le point **B** en profitant de la protection du bâtiment situé tout au nord de la carte (1). La sortie débouche en surplomb du site à détruire, une position d'où il est facile de toiletter de près les défenseurs dont les positions défensives sont assez vulnérables.
Du côté du point **A**, c'est plutôt une question de vitesse puisque les défenseurs et les attaquants réapparaissent à même distance de la maison en construction et qu'aucun des deux camps ne dispose de point d'arrivée plus avantageux que l'autre. Quoi qu'il en soit, si, au détour d'un étage, vous croisez une mitrailleuse lourde (2), résistez à la tentation et ne la prenez pas ! C'est un piège à idiot puisque les lignes de visée pour dégommer ledit idiot sont innombrables. L'autre mitrailleuse (3) en revanche est un sérieux atout pour les attaquants, puisqu'elle couvre la progression vers le point **B** et qu'il est impossible de la prendre de revers.



À LIRE AVANT DE PARTIR AU FRONT

Pour lire les cartes de ces deux pages, je vous conseille de vous fier à ce petit lexique :
- **[pastille A rose] Point de départ des assaillants**
- **[pastille D rose] Point de départ des défenseurs**
- **[pastille A verte] premier site à faire sauter**
- **[pastille B verte] deuxième site à faire sauter**

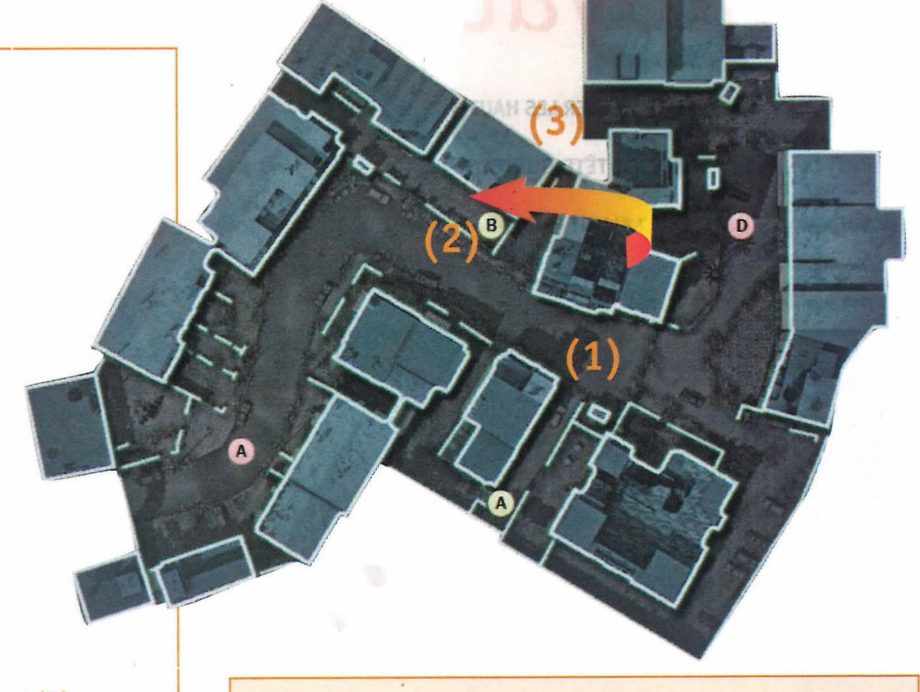


MP_CRASH

Crash est à COD 4 ce que Lost Temple est à Warcraft III, la carte sur laquelle tout le monde joue, par défaut. Vous devez garder à l'esprit qu'avec ses multiples passages, on peut s'y faire prendre à revers n'importe où, soyez donc extrêmement mobiles.

Le point **A** se trouve au premier étage d'une maison un peu isolée au nord de la carte, que les deux camps vont devoir s'acharner à prendre et à tenir. La meilleure méthode consiste alors dans une force équilibrée de Spe Ops qui montent à l'attaque, soutenus par des soldats d'assaut et des armes lourdes. À noter que les défenseurs commencent un peu plus loin de ce point, mais peuvent compenser ce handicap en envoyant un tireur d'élite sur la terrasse du bâtiment situé devant leur zone de respawn (1). La vue y est imprenable sur l'hélicoptère abattu (2), passage obligé des assaillants.

Le deuxième point (**B**), alias le « point du bourrinage intensif » se situe au milieu de la zone de respawn des défenseurs. Le meilleur moyen de l'atteindre est un long corridor avec quelques couverts (3). Une option que privilégieront les fans d'armes d'assaut sachant garder leur sang-froid.



MP_CROSSFIRE

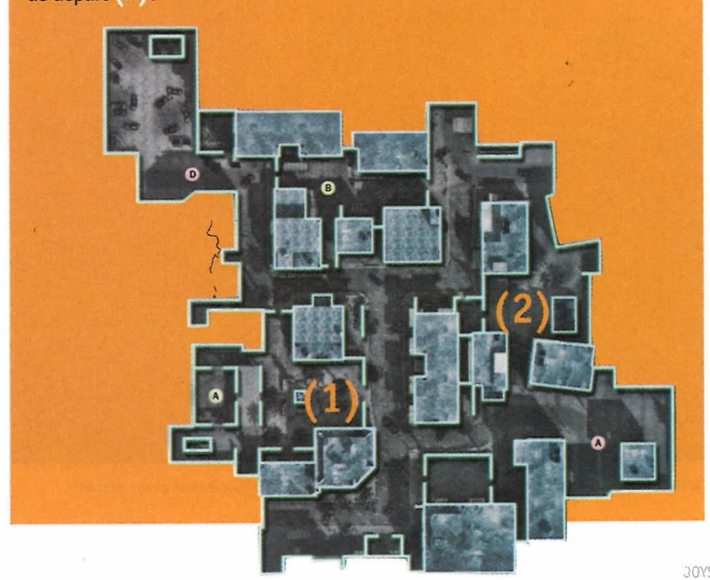
Voici typiquement la petite carte où un bon placement des défenseurs permet de verrouiller entièrement la situation. Crossfire est constitué d'une route centrale en Z, encadrée par des rangées d'immeubles troués comme des passoires. C'est la portion centrale de cette route que les défenseurs doivent tenir s'ils veulent l'emporter **(1)**. En effet, si les assaillants foncent sur le point **B**, ils pourront être fauchés par les tirs venant de la portion centrale et s'ils s'équipent d'armes légères et se faufilent dans les bâtiments à droite de leur position pour atteindre le point **A**, ils arriveront dans une ruelle qui peut aussi être prise en enfilade depuis la rue principale. Les défenseurs peuvent compter sur un sniper dans leurs rangs, mais il vaut mieux que ce dernier opte pour un modèle semi-automatique comme le Dragunov ou le barret.50 car la fenêtre de tir n'est pas très grande. Si les choses évoluent bien, la défense peut être plus haute en prenant position dans et autour du bus placé devant le point **B** **(2)**. Pour y parvenir, mieux vaut utiliser les passages dans les bâtiments à droite de la rue **(3)**. Pour vous, attaquants, la vie n'est pas facile. Vous devez faire en sorte d'être le grain de sable dans le rouage défensif de l'équipe adverse.



MP_STRIKE

Strike est une carte qui réclame beaucoup de skill pour être remportée. Elle est peu subtile dans sa conception, ses environnements sont ouverts, mais disposent de beaucoup de couvertures. Le point **A** synthétise à lui tout seul l'esprit de cette carte. Planqué derrière plusieurs rangées de sacs de sable et de balustrades **(1)**, vous êtes dans le domaine des rois du strafe, des rafales courtes et précises et de la bonne gestion de sa récupération. Défenseurs ou attaquants, si vous vous battez dans cette zone de combat, optez plutôt pour une arme d'assaut un peu maniable comme le AK 47, avec l'amélioration « Tour de passe-passe » afin de recharger plus vite.

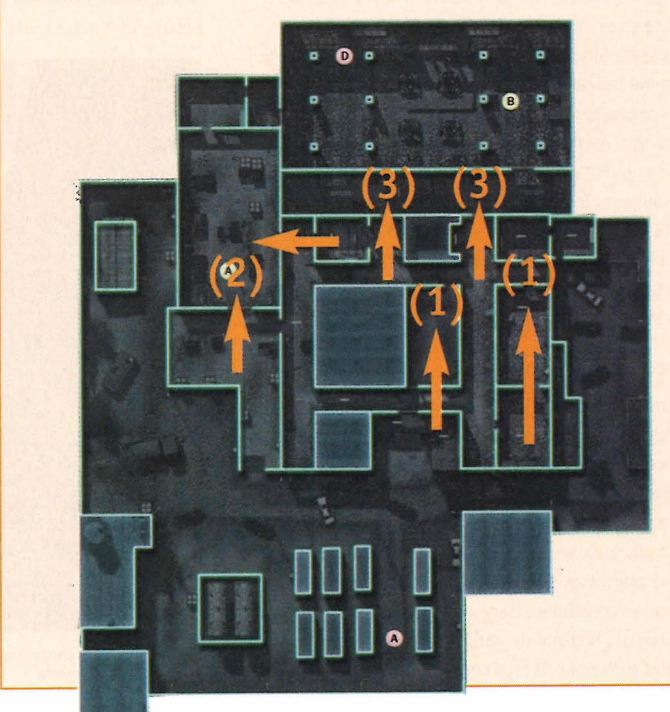
Le point **B**, lui, est plus susceptible d'être la cible de coups de force rapides d'attaquants équipés en mode Spe Ops et dotés de l'amélioration « Conditionnement extrême » afin de surprendre les défenseurs. Un sniper de l'équipe attaquante peut en outre couvrir tous les points d'accès de la zone B depuis l'extrémité d'un balcon situé non loin de leur point de départ **(2)**.



MP_VACANT

Armes d'assaut, passez votre chemin, ici commencent les terres du MP5 et du P90. Dans cette carte d'intérieur étriquée, on est très facilement nez à nez avec l'adversaire. Le point **A** et à plus forte raison le point **B** ne sont atteignables par les assaillants qu'en passant par des corridors où les sites d'embuscade sont légion. En tant qu'attaquant, il est donc recommandé de choisir les améliorations « GrenadeX3 » ou « Grenades spécialesX3 » pour forcer les défenseurs de la grande salle du point **A** ou du grand corridor sans obstacle qui mène au point **B**.

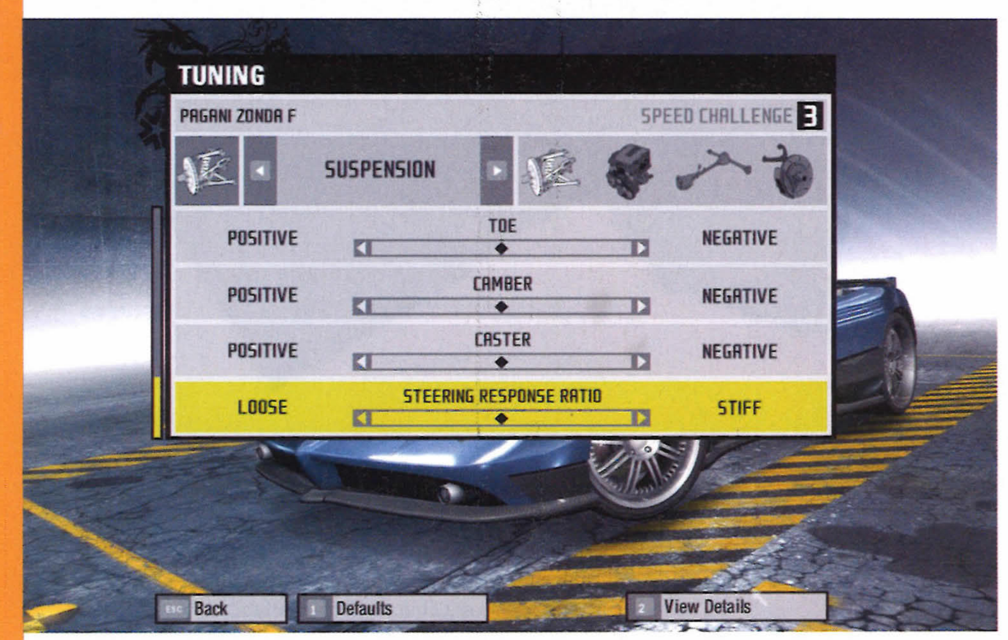
De manière générale, privilégiez la progression vers le point **B** par les salles sur les côtés plutôt que par le couloir **(1)** qui peut facilement être couvert par un défenseur équipé d'une arme d'assaut. Si vos coéquipiers ne sont pas trop stupides, profitez du fait qu'il y a plusieurs points d'insertion dans la salle du point **A** **(2)** et dans le corridor qui mène au point **B** **(3)**, pour entrer simultanément par différents endroits.



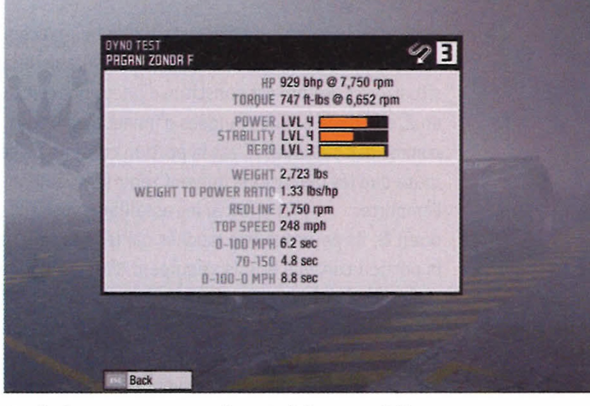


Les tuyaux du tuning

SI CONDUIRE EST UN PLAISIR, RÉGLER LES HAUTEURS DE SUSPENSION ET AUTRES RÉPARTITIONS DE FREINS PEUT ÊTRE VITE PRISE DE TÊTE. SURTOUT QUAND ON NE SAIT PAS TROP À QUOI TOUT ÇA SERT. DU COUP, ON S'EST DIT QU'ON ALLAIT FAIRE LE POINT POUR VOUS. EH OUI, ON EST COMME ÇA !



Même Need For Speed ProStreet propose dix fois trop d'options pour le réglage de votre suspension. Il faut s'y faire.



Certains jeux proposent un test dynamométrique pour vérifier les caractéristiques de votre moteur.

Depuis l'arrivée de Gran Turismo sur Playstation, la mécanique a repris un rôle majeur dans les simulations automobiles. Avec la puissance des processeurs qui a augmenté, on s'est retrouvé sur PC avec des jeux qui nous ont proposé des réglages par paquets de douze (et à coup de clef de treize). Mieux, ils sont souvent assez réalistes, grâce à des moteurs physiques toujours plus poussés. Même des jeux plus arcades dans l'esprit comme les Need for Speed ont succombé : des réglages, il y en a partout.
Bien sûr, il est souvent possible de finir la plupart de ces jeux sans jamais toucher une répartition de freinage, et les développeurs n'étant pas totalement bêtes, ils proposent des véhicules à peu près conduisibles par défaut. Cependant, si vous voulez partir à la recherche d'un chrono, il va falloir mettre les mains dans le cambouis.

T'ES SÛR QUE ÇA MARCHE COMME ÇA ?

Avant toute chose, on se doit de vous mettre en garde sur le fait que, bizarrement, tous les jeux de voitures ne sont pas parfaits. Les principes de réglages que nous vous donnons ici correspondent à ce qui se passe dans la vraie vie, il peut arriver que certains jeux ne modélisent pas correctement les lois de la physique, ou prennent certains raccourcis.
On vous conseillera donc de changer les réglages un par un, histoire de vérifier que l'on obtient bien l'effet recherché. Il faut comprendre aussi que la plupart des paramètres sont interdépendants, et peuvent parfois s'annuler les uns les autres.

TRANSMISSION (DRIVETRAIN)

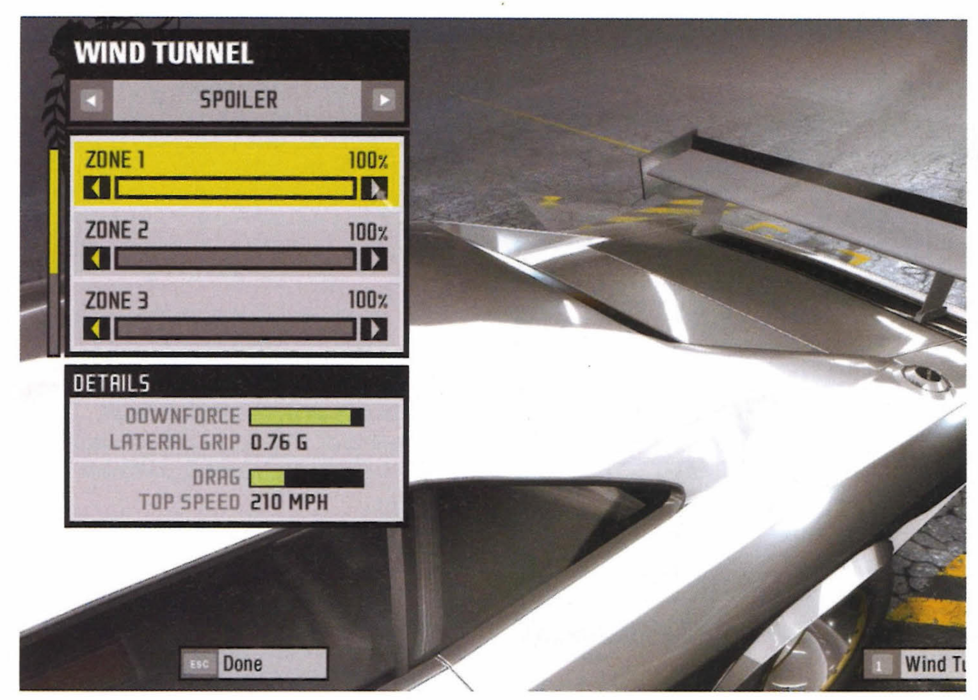
Commençons par le plus simple et le plus efficace, le réglage de la boîte de vitesses. Selon les jeux, les interfaces pour les contrôler diffèrent, mais l'idée reste globalement la même : on détermine le champ d'action (et donc le moment où l'on passe d'une vitesse à l'autre quand on joue en boîte automatique) de chacune des vitesses. Pour avoir une meilleure accélération, on va raccourcir les rapports, c'est-à-dire les rapprocher les unes des autres. Cela aura par contre pour conséquence de limiter la vitesse de pointe de la voiture. Sur un circuit sinueux, on raccourcit les rapports tandis que sur un ovale, on va les allonger au maximum.
Il peut être intéressant de placer de manière précise certaines vitesses intermédiaires pour pouvoir reprendre plus facilement de la motricité en sortie de virage. On peut aussi vivre sans, rassurez-vous.

RÉPARTITION DE FREINAGE (BRAKE BALANCE)

Même si freiner n'est pas toujours obligatoire (les murs ralentissent bien aussi), il y a quelques règles à respecter. Tout d'abord, la force du freinage. Plus vous l'augmentez et plus le ralentissement sera sec, bien entendu. Il est efficace de l'avoir assez haut si l'on freine avant de braquer ses roues. Si, par contre, vous préférez freiner pendant les



Attention à ne pas confondre le fait d'arriver trop vite dans un virage et le survirage en lui-même. Parfois, même si ça me détruit de le dire, il faut freiner.



ProStreet propose une soufflerie pour vérifier en temps réel l'impact des changements aérodynamiques sur le grip et la vitesse de pointe. Dommage qu'elle ne serve à rien.

RAPPORTS DE VITESSE	
1st GEAR	3.45 (10.36)
2nd GEAR	2.43 (7.29)
3rd GEAR	1.86 (5.57)
4th GEAR	1.50 (4.50)
5th GEAR	1.28 (3.83)
6th GEAR	ND
7th GEAR	ND
FINAL	3.00:1
REVERSE	3.45 (10.36)

RPM
KPH/MPH

Les rapports de boîte de vitesses se règlent généralement avec un petit graphique pour montrer quelle plage d'utilisation du moteur on souhaite mettre en avant.

virages, il vaut mieux que la puissance de freinage soit réduite, sinon vous partirez tout droit.
Avant d'évoquer la répartition proprement dite, il faut que l'on parle de ce qui se passe dans un virage. Idéalement, on freine un peu avant (ou pendant, selon son style de conduite) et la voiture suit la trajectoire parfaite de la courbe.
Il se peut cependant que votre voiture ait tendance à ne pas assez tourner et que même en freinant, elle parte vers l'extérieur du virage. C'est ce que l'on appelle le sous-virage (understeer), la voiture ne tourne pas assez. Les roues avant perdent de la motricité par rapport aux roues arrière qui « emmènent » la voiture vers l'extérieur.
Le phénomène inverse existe aussi, dans ce cas, la voiture aura tendance à trop tourner, ce qu'on appelle un survirage (oversteer). Ce sont ici les roues arrière qui perdent de la motricité par rapport aux roues avant. Généralement, la plupart des gens préfèrent intuitivement une voiture qui tournera un peu trop que pas assez. En grande partie parce que les voitures que l'on conduit tous les jours sont (quasiment) toutes des tractions (les roues motrices sont à l'avant). Pour contrôler une voiture qui survire avec ses freins, il faut freiner un peu plus de l'avant pour que les roues reprennent de la motricité.
À l'inverse, on préférera freiner plus de l'arrière pour tempérer une voiture qui sous-vire. C'est ce que permet la répartition de freinage, qu'il faut régler par petites touches.

AÉRODYNAMIQUE (DOWNFORCE)

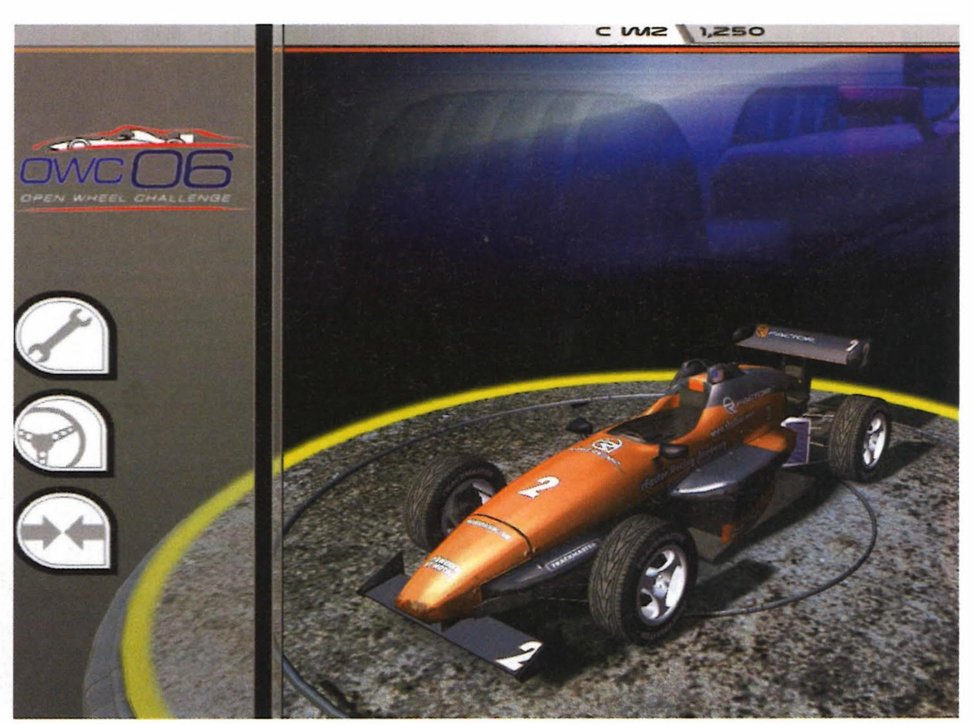
La répartition de freinage permet de compenser les mauvais comportements de votre voiture dans les virages, mais elle ne résout pas le problème. Il s'agit généralement d'un problème d'aérodynamique. On commencera par régler la hauteur de caisse (pour l'avant et l'arrière). Plus elle est haute, et plus la voiture aura d'appui au niveau de ces roues.
En baissant les roues avant d'une propulsion par exemple, on va améliorer sa maniabilité dans les virages. C'est là que les choses se compliquent

LES AIDES À LA CONDUITE

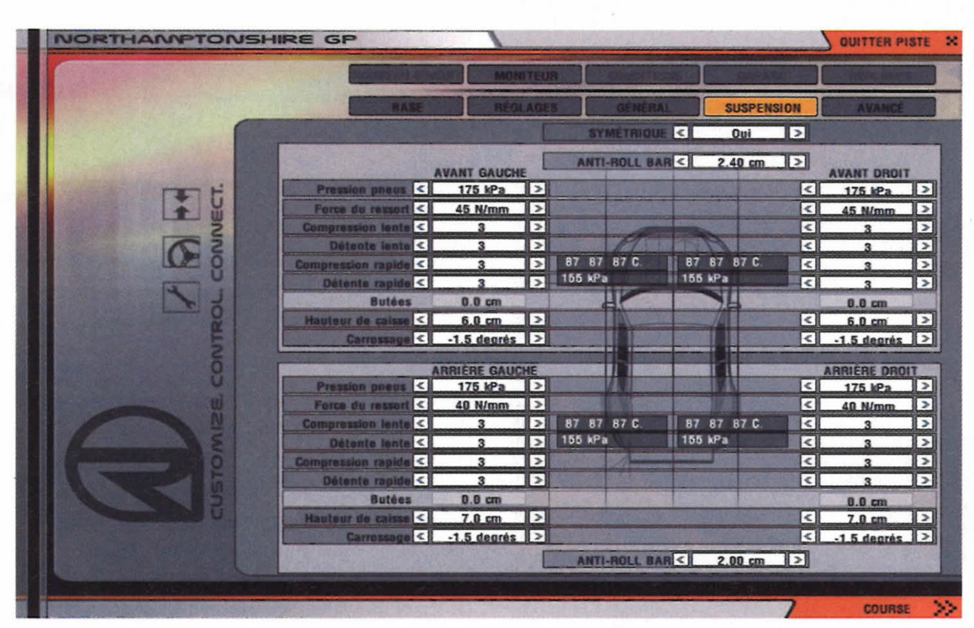
• Contrôle de traction (TCS/ASR)
L'intérêt du contrôle de traction est d'éviter les pertes de grip de votre voiture lorsque vous accélérez ou tournez trop (patinage). Il a pour conséquence une perte de puissance, il est toujours mieux de maîtriser sa voiture.

• Anti-blocage de roues (ABS)
Le système anti-blocage de roues est là pour éviter que vous bloquiez vos roues en pilant trop fort sur les freins, ce qui permet de continuer à tourner en freinant.

• Correction de trajectoire (ESP/ESC)
C'est un peu l'option miracle dans les jeux de voiture puisqu'elle permet de corriger automatiquement le sous-virage et le survirage en faisant freiner la roue qui pose problème. Dans l'absolu, un véhicule correctement réglé sera toujours plus rapide.



Avec une monoplace, il faudra passer beaucoup plus de temps à affiner les réglages d'aéro et de suspension.



rFactor pousse le vice à vous permettre de régler asymétriquement vos suspensions. C'est surtout utile sur des circuits ovales.

LES GRANDES FAMILLES DE TRANSMISSION

• Traction

C'est le plus courant dans les voitures de tourisme, les roues motrices sont les roues avant. Le gros du poids de la voiture est également placé à l'avant, ce qui a tendance à créer des voitures qui sont naturellement survireuses.

• Propulsion

Un peu moins courant, ce sont ici les roues arrière qui sont motrices. Une propulsion est considérée comme plus efficace pour passer la puissance au sol, mais elle est aussi plus délicate à conduire car prône au sous-virage. Les BMW sont généralement des propulsions.

• 4x4 (AWD)

Ici, les quatre roues sont motrices, l'intérêt étant de coller au mieux à la route dans des conditions compliquées. Il s'agit de véhicules de rallye principalement: sur circuit, une propulsion sera systématiquement plus efficace. Il y a des exceptions avec des AWD « sports » comme la Lamborghini Gallardo, mais ils trichent un peu en répartissant la transmission selon les situations.

puisque plus votre voiture est basse, et plus elle ira vite en ligne droite. Il faut donc trouver un bon compromis. Outre la hauteur de caisse, vous pourrez également rajouter de l'appui par le biais d'ailerons. Plus ils sont braqués (vers le haut) et plus les virages seront faciles à prendre. Moins vous irez vite, par contre. Attention dans le cadre de l'utilisation d'un aileron arrière sur une voiture de tourisme classique, il est généralement là pour compenser le fait que le centre de gravité de la voiture soit vers l'avant. S'il est trop braqué, vous risquez de détruire le comportement de votre voiture et la rendre sous-vireuse.

SUSPENSIONS

Le principe d'une suspension est de coller au mieux vos roues à la route par le biais d'un ressort (Spring) et d'un amortisseur (Damper). Plus la piste est lisse et plus l'on pourra durcir les ressorts pour augmenter la traction. Pour obtenir un peu plus de grip en accélérant, on peut aussi desserrer légèrement les roues motrices. C'est cependant assez dangereux, on vous conseillera plutôt de jouer sur les amortisseurs et les réglages de compression et de rebonds. La compression joue sur la stabilité du véhicule, on essaiera de l'avoir élevée. C'est sur le rebond que l'on fixera le plus facilement le comportement en virage de sa voiture: en durcissant l'avant, on réduit le sous-virage (et inversement). Les suspensions sur les véhicules de courses sont dites à géométrie variable. On peut donc régler précisément l'angle des roues par rapport au sol. Le carrossage (camber) doit être soit nul pour les lignes droites, soit négatif pour un meilleur grip en virage. On peut également jouer sur le parallélisme (toe) en faisant pointer les roues avant vers l'intérieur (comme des pieds en canard) pour pouvoir tourner plus facilement. Cependant, toutes les modifications de la géométrie de la suspension vont entraîner une usure accélérée de vos pneus. Jouez plutôt sur les rebonds des amortisseurs, c'est plus efficace et moins dangereux. Il reste deux paramètres dans les suspensions sur lesquels vous pouvez jouer assez facilement, la chasse (caster) et les barres anti-roulis (stabilizers). Augmenter la chasse permet d'améliorer la stabilité en ligne droite, tout en durcissant un peu votre volant. La barre anti-roulis diminue la tendance du véhicule à s'incliner dans les virages (à la manière d'un avion quand il tourne). C'est généralement une option de confort, mais la durcir réduira le roulis, et améliorera la stabilité de la voiture.

C_Wiz



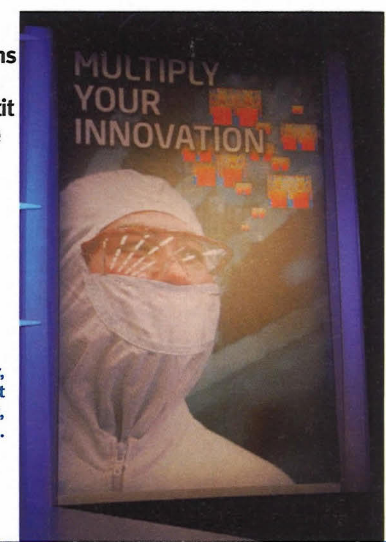
Généralement, les panneaux rouges qui clignotent ne sont pas là que pour faire jolis...

Ça va morpher...

Certains ingénieurs de Nokia ont probablement un peu trop regardé le HD-DVD de Transformers. En attendant sa réédition en Blu-Ray, on peut admirer cette image d'un concept de Nokia. L'idée est simple, il s'agit en gros d'un écran flexible qui peut prendre différente formes et transformer un petit téléphone en une tablette de messagerie par exemple. Le tout utilisant des nanotechnologies, nous dit-on. Et beaucoup de fumette, puisqu'à part l'idée, ils n'ont même pas l'ébauche d'un semblant de début de technologie nécessaire à leur projet. Mais ce n'est pas forcément pour cela que la chose est impossible, on se souvient que du côté de l'université de Stanford, on travaille sur de petits robots microscopiques capables de prendre n'importe quelle forme dans l'espace. Juste un truc par contre, monsieur Nokia. Tant que vous êtes dans les rêves, on pourrait ne pas avoir besoin d'oreillettes ridicules dans le futur ?

Par six !

Dans ses cartons, Intel dispose d'une petite blague pour la fin de l'année. Baptisée Dunnington, cette puce ne comportera pas quatre, mais six cœurs. Avec 16 Mo de cache de niveau 3, cette puce sera destinée aux serveurs. La verra-t-on dans nos machines ? Au pire, mon petit doigt me dit que l'on verra huit cœurs en 2009. Reste à savoir à quoi tout cela servira.



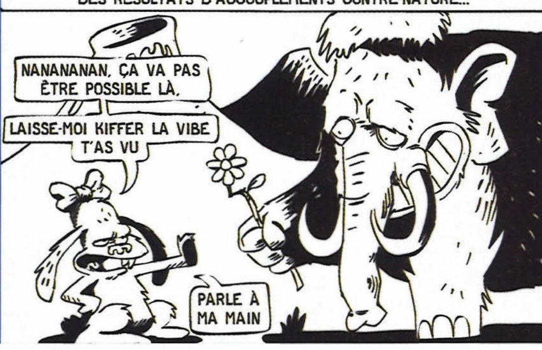


Multiplier, multiplier, un jour il faudrait aussi qu'ils servent, tous ces cœurs...

Édito

Le monde de l'informatique est merveilleux. Pendant que certains se font des coups bas pour dominer le monde, les acteurs de l'industrie sont capables de s'entendre pour une grande et noble cause, celle de sauver le jeu sur PC. Alors que c'est un peu leur faute tout ça, à force de pousser à un renouvellement des machines beaucoup trop rapide. Rangez les violons, messieurs, on ne pleurera pas sur votre sort.

C_Wiz



ENFIN !

Monsieur Toshiba a officiellement annoncé qu'il capitulait. Le HD-DVD est définitivement mort, sauf dans les braderies. Parce que l'on trouve, du coup, des lecteurs à des prix défiant toute concurrence. Cependant, comme les disques ne seront plus produit, ça ne sert pas à grand-chose d'en acheter. Sauf si vous collectionnez le matériel qui ne sert à rien, auquel cas j'ai quelques perles à vous filer dans mes placards.

Vous pensez que ce HD-DVD prendra de la valeur si je le garde sous blister ?

9800 GT

Après l'adorable 9600 GT que nous testons ce mois-ci, nous verrons le mois prochain la 9800 GX2, une carte utilisant deux G92. Et après ? Il se pourrait que ce soit une 9800 GTX. Enfin une carte haut de gamme pour remplacer nos 8800 GTX dans les situations les plus critiques ? C'est l'idée, sauf qu'il s'agira encore et toujours d'un G92, très possiblement doté d'un bus mémoire 256 bits. Pour tout vous dire, on espère qu'on se trompe, sinon on risque d'être un peu déçu que le seul aspect haut de gamme de cette carte soit sa capacité à fonctionner en Tri-SLI.

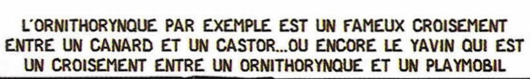


B3, B3



La petite tache de brûlé ? Mais non, c'est comme de la peau de poulet, ça donne du goût!

Vous l'aurez remarqué, le Phenom a quelques petits problèmes. Parmi lesquels un bon gros bug qui peut causer des instabilités. Officiellement, on dit chez AMD que ce bug n'est pas lié aux problèmes que l'on a rencontrés, et que ceux qui parlent d'un core qui se meurt après une tentative d'overclocking sont tombés sur un problème qu'AMD n'est pas capable de reproduire. Passons, avec un peu de chance une nouvelle version du Phenom résoudra (au moins une partie de) ces problèmes, c'est le fameux stepping B3 que l'on nous promet depuis novembre dernier. En janvier, on vous avait d'ailleurs dit qu'il faudrait attendre le mois de mai pour les trouver en magasin. AMD avait nié. Sauf que le constructeur a communiqué à ses partenaires qu'il livrerait ses processeurs B3 de bureau au mois de mai. Allez, on fera comme s'il ne s'était rien passé.



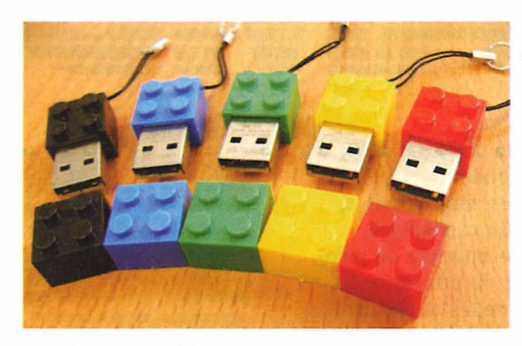


Et ne me lancez pas sur le sujet des Core 2 Quad, parce que je vais me fâcher.

45 ans d'attente...

Quand on vous fait baver sur un nouveau processeur ou une nouvelle carte graphique, on se dit que le minimum est que vous soyez capable d'en acheter. Ou d'en trouver dans les magasins, on ne va pas vous forcer à changer de PC tous les trois mois. Sauf que parfois c'est assez difficile de dénicher certains produits. Genre pour les processeurs en 45 nm d'Intel, au moment où l'on écrit ces lignes, tous les vendeurs en ligne hésitent à prendre des précommandes : ils ne savent pas trop quand ils pourront les honorer. Pourquoi donc ? Parce qu'Intel a un peu de mal à livrer ses clients. Pour ne pas dire beaucoup, et ça touche aussi les portables. Officieusement, on a appris qu'il y a bien des livraisons de CPU en France et ce, toutes les semaines. Et que le nombre de processeurs livrés depuis le lancement se compte en (très) gros milliers. Pourtant, ça ne suffit pas. Intel le sait et souhaite doubler ses livraisons en France au mois de mars. Un peu d'espoir donc pour ceux qui sont sur une liste d'attente. Sinon, si vous êtes très pressé, essayez les assembleurs : certains arrivent à avoir des pièces assez régulièrement, il suffit de tomber au bon moment...

Ça en casse



Des clefs USB avec des formes ridicules, on en voit passer dix par jour. SolidAlliance fait partie de ces marques qui sont spécialisées dans le genre. Sauf que voilà, leur dernière production nous fait légèrement envie. Une clef USB de 1 Go... en forme de brique LEGO. On ne sait pas s'ils ont payé les royalties au constructeur de jouet mais en tout cas, ils annoncent fièrement que leurs briques sont compatibles avec les vraies. La chose ne sera distribuée, pour l'instant, qu'en Asie. D'ailleurs, message à Yavin, faut absolument que l'on aille au Computex cette année. Oui, à Taïwan !

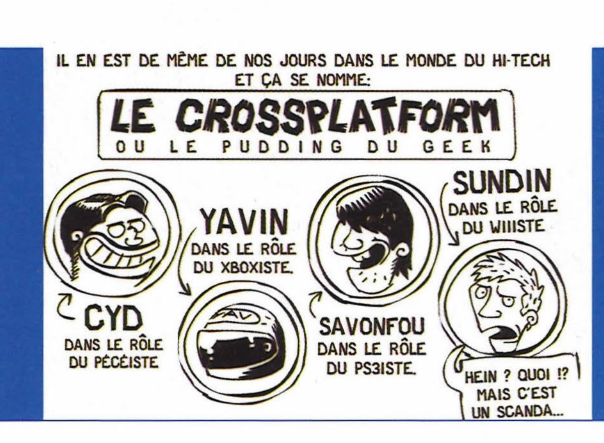
Très physique

La bataille d'annonces sur la physique continue de plus belle. En septembre dernier, Intel s'est payé Havok afin de s'assurer que les projets de calcul de physique sur les GPU disparaîtraient. En début de cette année, Nvidia s'est offert Ageia, ceux qui nous ont apporté les peu utiles PPU, mais qui sont surtout propriétaires d'une bibliothèque de calcul « PhysX » qui est utilisée dans nombre de jeux. Nvidia a annoncé sa vision, à savoir accélérer la bibliothèque PhysX par le GPU par le biais de CUDA, sa technologie qui permet de faire tourner des programmes « classiques » (ou presque) sur un GPU. Un pilote sera disponible pour toutes les GeForce 8800, ce qui est plutôt intéressant, même s'il faudra voir si cela n'a pas tendance à réduire les performances graphiques. Il faudra également voir si l'accélération est plus automatique que ce que faisait le PPU, le driver ne prenait en effet pas en charge tous les calculs proposés par la bibliothèque. En attendant, Intel contre-attaque en offrant gratuitement la version complète de Havok pour une utilisation non commerciale. Je sais, en sachant ça, votre journée est beaucoup plus belle.



CSI

Outre la physique, Intel semble avoir décidé d'embêter Nvidia sur d'autres fronts. Genre, celui des chipsets pour cartes mère. À la fin de cette année, Intel va lancer ses nouveaux processeurs utilisant un contrôleur mémoire (triple canal) intégré dans le processeur. Et pour accompagner le tout, un nouveau bus système baptisé CSI, ou Quickpath. Le problème, c'est que pour créer une carte mère compatible avec les processeurs d'Intel, il faut une licence qu'Intel accorde au cas par cas. Et apparemment, les choses semblent un peu bloquées puisqu'Intel n'aurait pas du tout envie d'en céder une à Nvidia. Ce n'est pas la première fois que ce genre de rumeurs circule, on pensait à l'époque qu'il s'agissait surtout de faire baisser (ou monter, selon le camp) les enchères. Avec le retour prochain d'Intel dans la 3D, ce genre de manœuvres, ou d'intimidation, devrait continuer à se multiplier dans les mois à venir. Qui craquera en premier ?





Nvidia + AMD ?

C'est la rumeur la plus en vogue du moment, après le rachat raté d'ATI par AMD, le constructeur vert est très bas dans les finances, et tout le monde prête à Nvidia l'envie de racheter le tout. Histoire de savoir si la chose était possible, on a posé la question pour vous à quelqu'un qui connaît les règles du capitalisme. La version courte, c'est que si un rachat est possible (AMD coûte une bouchée de pain), cela risque d'être un peu gros à avaler pour Nvidia, non pas à cause du prix de la société, mais des dettes. AMD a en effet 5.2 milliards de dollars de dettes sur le dos. Si Nvidia se lance dans l'aventure, il lui faudra le partenariat d'une grosse banque ou d'un gros fonds d'investissement. Qui, nous a dit notre quelqu'un, serait probablement ravi de le faire. Une chose est sûre en tout cas à nos yeux : si personne ne rachète AMD, certains s'en voudront d'ici quelques années.



Bien sûr, Nvidia n'est pas le seul sur les rangs. IBM est l'autre prétendant dont le nom est le plus souvent évoqué...

C'est quoi

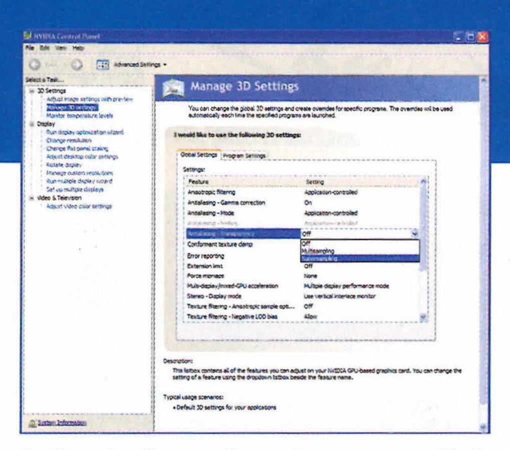
L'ANTI-ALIASING ADAPTATIF ?



De haut en bas, on voit que sans filtrage anisotrope, notre rambarde est partie. En ajoutant du filtrage (2), les choses s'améliorent et l'on retrouve quelques morceaux. L'ajout de l'anti-aliasing (3) corrige d'autres défauts, mais pas notre rambarde dont des bouts disparaissent encore. Il n'y a que l'application du TAA, en conjonction avec le filtrage anisotrope qui rende les textures lisses.

Les drivers de nos cartes graphiques regorgent d'options incompréhensibles. Alors on s'est dit qu'on allait vous aider un peu à les comprendre. Non, ne partez pas, vous verrez, ça ne fait pas mal! Et vos jeux s'en trouveront encore plus beaux.

C_Wiz



Seul le mode « Supersampling » est vraiment efficace, c'est celui-ci qu'il faut utiliser.

Parmi les problèmes qu'ont nos amis les constructeurs de cartes graphiques, il y a celui des options supplémentaires dans leurs pilotes. La majorité des utilisateurs ne vont jamais trifouiller là-dedans, ce qui, en soi, est un premier problème. Et pour ceux qui y vont, ils ne comprennent rien à ce qui s'y dit. Langage cabalistique, images saugrenues, on croirait entendre un Belge parler... Notez qu'ils font des efforts. Chez ATI, ils ont ajouté de jolies petites images pour illustrer, tandis que chez Nvidia on a droit à un texte et quelques conseils.

Anis aux tropiques

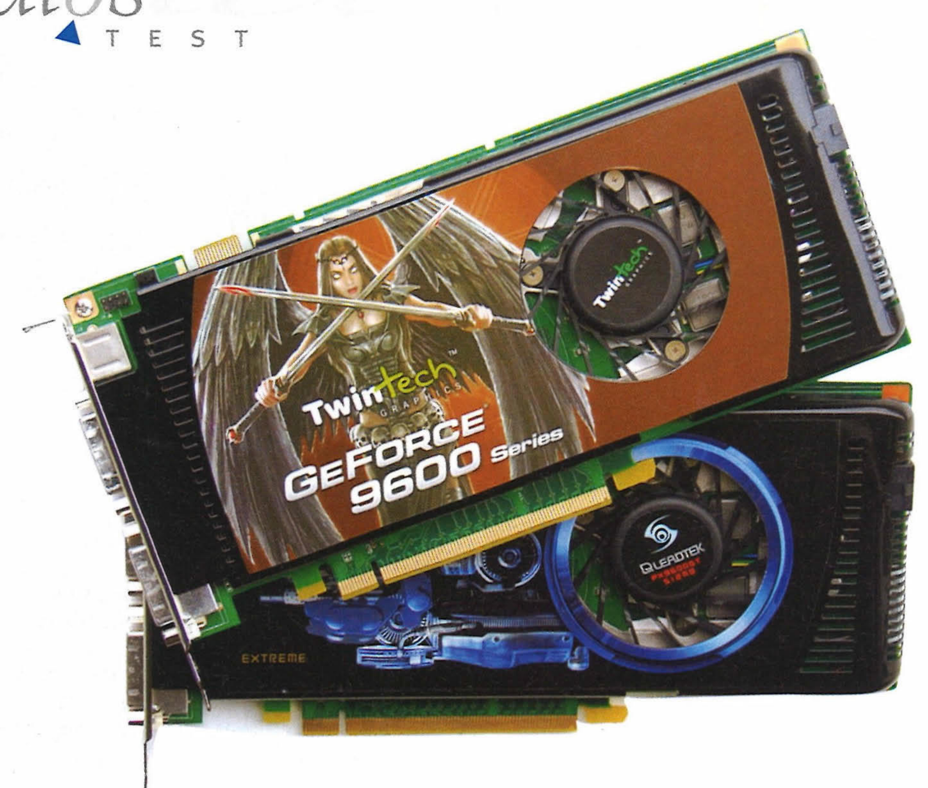
Le filtrage anisotrope est un mode de filtrage des textures qui composent nos jeux. Pour faire simple, le mode de filtrage classique a tendance à flouter vos textures lorsqu'elles s'éloignent de vous. Activer le filtrage anisotrope permet de conserver plus de détails, ce qui est visuellement plus joli. Idéalement, les jeux proposent ce réglage, lorsque ce n'est pas le cas, on peut l'appliquer au niveau du pilote. Sachez enfin que le coût de ce filtrage est très faible, une poignée de pourcents de vos performances, ça ne vaut vraiment pas le coup de s'en priver.

Trop de détails...

C'est un peu un cercle vicieux, l'avantage d'avoir des textures floues, c'est que cela ne produit pas d'artefacts. Avoir des textures trop précises, c'est s'exposer à des problèmes. Heureusement, vous connaissez déjà l'anti-aliasing, qui a l'avantage de rendre les lignes plus douces et l'image plus belle. Il a cependant un gros défaut que l'on voit dans plus en plus de jeux : il prend très mal en compte une texture transparente. Imaginez un grillage, c'est un ensemble de fils barbelés reliés les uns aux autres. Le monde de la carte 3D étant rempli de supercherie, les développeurs de jeux ne vont pas recréer chaque fil de grillage à la main : ils vont créer une texture (une photo) avec des lignes dessus pour représenter le grillage, et dire que les zones blanches entre les lignes seront transparentes. Dans le jeu, cela ressemblera très bien à un grillage.

Ou pas assez ?

Sauf que, lorsqu'on applique de l'anti-aliasing, les lignes du grillage ont tendance à être considérées comme des artefacts (des défauts) qu'il faut lisser ! En clair, l'anti-aliasing peut les faire disparaître. Une solution a été ajoutée dans les pilotes des cartes 3D, on parle de Trasparency AA chez Nvidia et d'Adaptative AA chez ATI. Dans ce mode, le pilote de la carte 3D va vérifier quelles textures sont transparentes à l'écran, et changer sa méthode de lissage lorsqu'il en rencontre. Cela permet de préserver un maximum de détails visuels dans les jeux, comme une ligne électrique au loin. Mais attention, certains jeux comme Oblivion vont se mettre à ramer sévèrement si vous activez cette option : toute l'herbe est faite de textures transparentes, ce qui fait beaucoup de boulot.

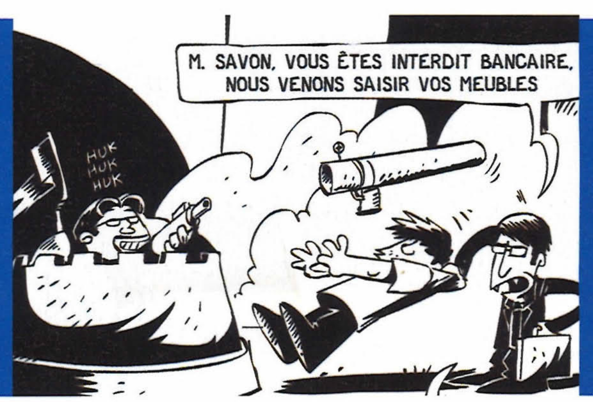


Nvidia GeForce 9600 GT

RAISON ET SENTIMENTS

Un nouveau milieu de gamme chez Nvidia pour tous ceux qui ne peuvent pas se payer une 8800 GT. Faut-il s'enthousiasmer quand on se souvient des performances ultraplates des 8600 ? La réponse, quelque part dans ces pages !

C_Wiz



Parfois l'on se dit que les choses vont mal se passer. Regardez la 9600 GT par exemple, une nouvelle carte utilisant l'architecture des GeForce 8 mais qui, pour une raison qu'on n'a pas encore comprise, se fait passer pour quelque chose de plus neuf qu'elle ne l'est. En prime, elle reprend la dénomination de ce qui est probablement la carte la plus populaire d'ATI, la Radeon 9600 que le constructeur avait décliné à toutes les sauces. Avec, pour couronner le tout, un pilote qui ne fonctionne qu'avec cette carte (pour faire croire que l'architecture est neuve ?).

Cela fait beaucoup d'errements marketing pour un seul lancement, mais on va vite passer dessus. Parce que cette 9600 GT est surprenante. Généralement, pour faire une carte graphique milieu de gamme, la recette est assez simple : on prend le haut de gamme et l'on divise tout par deux. Parfois même par quatre, la 8600 GTS qui représentait jusqu'ici ce qui se faisait de mieux chez Nvidia sous la barre des 200 euros n'avait que 32 unités de calcul contre 128 pour un gros GeForce 8. Le reste avait été coupé par deux au niveau des unités de filtrage, des ROPs, et de la bande passante mémoire. Avec tant de coupes, on était forcément restés sur notre faim.



Même de dos, ça ressemble à une 8800 GT. 24 cm de long.



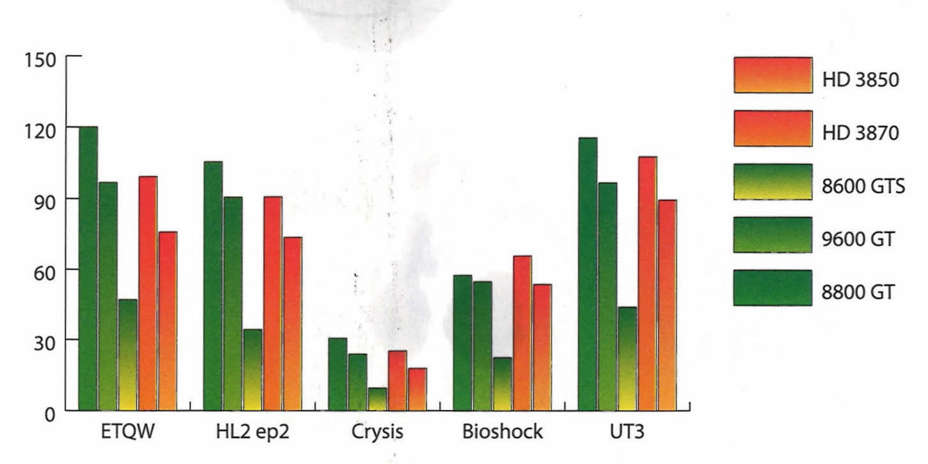
La 9600 GT de Twintech est un modèle de référence.

Recette de fête

Entre-temps, ATI s'est fortement concentré sur le segment de prix compris entre 150 et 230 euros, celui qui ravit les joueurs qui n'ont pas le porte-monnaie de Bill Gates et de ses amis. Ce sont les Radeon HD 3850 et 3870, deux bien jolies cartes que l'on vous a chaudement recommandées. Nvidia n'avait rien à mettre en face jusqu'ici, et vous l'avez déjà deviné, c'est ces cartes que la 9600 GT vient attaquer. Histoire de ne pas réitérer les plates 8600, Nvidia a changé sa recette en rajoutant un peu plus d'ingrédients. La moitié des unités de calcul des GeForce 8800 (64), la même bande passante mémoire qu'une 8800 GT (bus 256 bits et de la GDDR3 à 900 MHz) et aucune coupe sur les unités ROPs (celles qui composent l'image à la fin, en diminuant ce nombre on limite les performances de la carte dans les hautes résolutions).

En clair, on pourrait dire que sur le papier tout du moins, Nvidia sort une carte milieu de gamme qui prend en compte le fait qu'en 2008, les écrans 22 pouces larges sont devenus la référence des joueurs. Savoureux. Physiquement, la carte ressemble beaucoup à une 8800 GT, 23.7 cm de long, et le même refroidissement. Celui-ci est inaudible, sauf au démarrage du PC où on entendra la carte jusque sous Windows. Quelque chose que Nvidia pourrait sûrement corriger dans ses BIOS, affaire à suivre. Notez qu'en action, la carte ne chauffe vraiment pas, même après avoir été stressée pendant quelques heures. La différence est cinglante avec une 8800 GT sur laquelle on évitera de mettre les doigts à chaud.

Festivités Parlons fréquences ! 650 MHz pour le GPU, 1625 pour les unités de calcul à l'intérieur du GPU et 900 MHz pour la mémoire, ça, on vous l'avait déjà dit. Les forts en maths savent déjà que cela donne une bande passante mémoire identique à celle d'une 8800 GT, et une puissance de calcul 40 % inférieure. Cela veut-il dire que les performances de la 9600 GT sont, elles aussi,



Performances sous les jeux en 1680 par 1050, filtrage anisotrope 8x

Overclockée...

En plus de la carte de Twintech qui est une carte de référence Nvidia, nous avons reçu de la part de Leadtek un modèle overclocké, la PX9600 GT Extreme. Petit souci, elle est faite à partir d'une carte de référence : même GPU, même Ram. La fréquence de la Ram ne bouge d'ailleurs pas, tandis que le GPU passe de 650 à 720 MHz. Cela apporte un gain de performances de 5.6 % dans nos tests. Il est difficile de vous conseiller ce genre de cartes tant que vous pourrez changer les fréquences de la même manière sur une carte de référence. L'overclocking ne sera cependant pas garanti...



Seul le BIOS diffère sur les cartes overclockées.

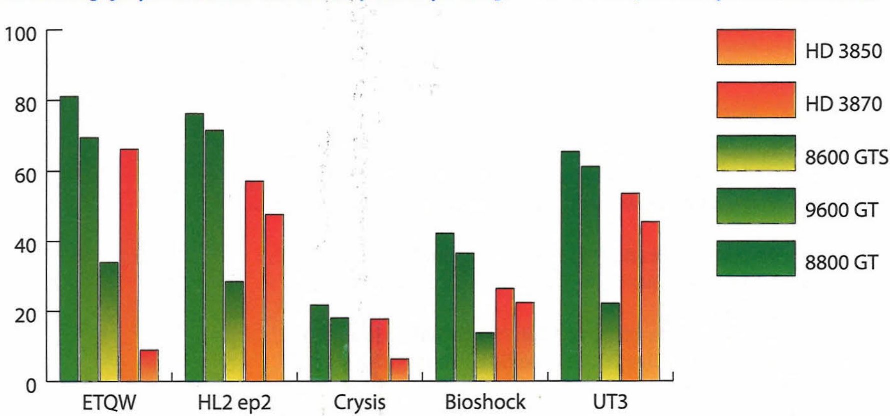
40 % en dessous de la carte à 250 euros de Nvidia ? Non, et heureusement. Dans des jeux comme Crysis où il faut avoir à la fois de la bande passante mémoire et de la puissance de calcul, la 9600 GT cède 22 % de performances à sa grande sœur, ce qui est assez honorable. Dans des jeux plus normaux comme Unreal Tournament 3, la 9600 GT ne cède que 16 % en 1680 par 1050, ce qui est peu. Sur les dix jeux les plus représentatifs du moment, on trouve en moyenne un écart de 16 % entre la 9600 et la 8800 GT, ce qui est excellent. Mieux, une fois l'anti-aliasing activé, l'écart est plus proche de 12.5 %.

Chacun la sienne Ce test nous permet de revenir sur le fait que les développeurs de jeux doivent faire des choix. Ils peuvent d'un côté miser beaucoup sur la quantité de textures à l'écran. Cela donne des graphismes visuellement plus riches, mais c'est coûteux en bande passante mémoire. L'épisode 2 de Half-Life 2 est dans cette catégorie. De l'autre côté, on trouvera des jeux qui tentent de ne pas trop employer des textures mais qui abusent de calculs de pixels pour créer des effets (les Pixel Shaders). Les jeux qui viennent de la Xbox 360 rentrent dans cette catégorie, comme Bioshock. Faire un jeu, c'est en fait un peu comme faire des crêpes, il faut savoir doser le sucre et la farine. Mettez trop de sucre et trop de bière, et vous aurez une pâte indigeste. Dans le jeu vidéo, ça s'appelle un Crysis. Par rapport à la 3870 d'ATI, la 9600 GT est 6 % derrière sans anti-aliasing, et 6 % devant avec. Proposée en magasin à un prix de 170 euros, la 9600 GT est, à l'image des 3850 et 3870 d'ATI, une véritable bonne affaire. Son rapport qualité prix par rapport à la 8800 GT est même excellent, celle-ci coûtant 80 euros de plus en moyenne. AMD et Nvidia se lancent dans une guerre tarifiaire et il y aura de bonnes affaires avec les 3870 et la 9600 GT. Les deux sont excellentes, mais la carte de Nvidia a l'avantage d'être un peu plus polyvalente avec de meilleures performances en anti-aliasing. On aime.



Ce petit connecteur permet de récupérer le S/PDIF de votre carte mère pour sortir le son par la prise HDMI.

La Radeon 3850 que nous avons utilisée n'est pourvue que de 256 Mo de mémoire, d'où ses performances faibles.



Performances sous les jeux en 1680 par 1050, filtrage anisotrope 8x, anti aliasing 4x

top HARD

Décidément, les bonnes affaires pour les joueurs continuent à s'amonceler. Après les E8400 le mois dernier, voici que Nvidia propose avec sa 9600 GT, une carte bien convaincante, attaquant le terrain des 3850 et 3870 d'ATI. Pardon ? Un vrai haut de gamme ? Cette année, promis. Enfin...

C_WIZ

Le moniteur

Les bons moniteurs commencent par 22 et finissent par W. Le 2255W chez Viewsonic est sympa, polyvalent, et est réglable en hauteur. Tandis que le 2232BW de Samsung séduira plus ceux qui sont totalement réfractaires à la rémanence que personne sauf eux ne voit. C'est peut-être mieux que d'entendre des voix, notez. Sinon, on me glisse à l'oreille que le mystère du 22 et du W s'expliquerait par le fait que ce soient des écrans 22 pouces larges (Wide). Probablement trop simple comme explication...

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10ᵉ), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10ᵉ), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10ᵉ), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8 ms, 16/10ᵉ), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2255W (5 ms 16/10ᵉ), environ 360 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10ᵉ), environ 300 euros TTC.

Le processeur

Donc aujourd'hui vous voulez un E8400. Voilà, sinon il fait beau chez vous ? C'est qu'ils prévoient de forts vents cette nuit sur mes côtes calcaires. Comment ça, le Phenom ? On espère voir la version déboguée, le B3 lors du CeBit début mars. On ne manquera pas de vous en reparler. Ha, Hanovre...

Config 1 : AMD Athlon X2 4800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 80 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4500 (2,0 GHz/FSB 800/Socket 775), 110 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 5200+ (2,6 GHz/Socket AM2) 110 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8400 (3,00 GHz/FSB 1333/Socket 775), 180 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 6000+ (3,0 GHz/Socket AM2) 145 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 250 euros TTC environ.

Le refroidissement

Même si les modèles de Noctua, comme le NH-U12F, ont un très bon rapport qualité prix, on préfère vous conseiller un couple Thermalright Ultra 120 Extreme combiné à un ventilateur 12 cm de qualité. De plus, le Noctua ne passe pas sur la P5E. Pensez bien à vérifier les compatibilités de vos radiateurs avec votre carte mère si jamais vous déviez (sacrilège !) des modèles proposés dans ce Top.

Processeur AMD : Thermalright Ultima 90 (socket 939/AM2), environ 40 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 18 euros TTC.
Processeur Intel : Thermalright Ultra-120 Extreme (socket 775), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SX2 (120mm), environ 23 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.

Le disque dur

Vous avez envie d'un SSD, là ? O.K., c'est peut-être juste moi, mais à force d'en croiser un peu partout, c'est que ça commence franchement à faire envie. Voir les temps de chargement de Crysis sur un SSD permet de convaincre n'importe quel sceptique. Et non, ne cherchez pas, je ne ferais pas de jeu de mots avec une fosse. N'insistez pas !

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

Le routeur WiFi

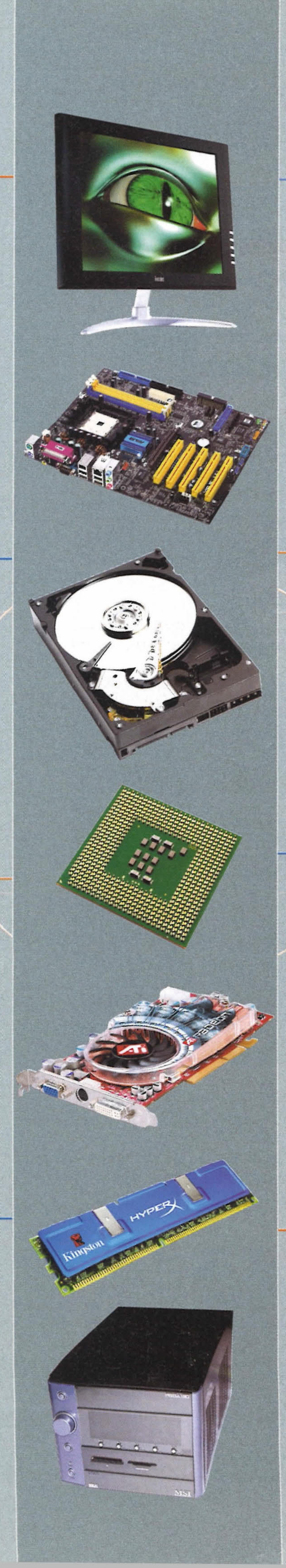
Je viens de réaliser un truc. Comme vous le savez, le CeBit se déroule à Hanovre. Et dans Hanovre il y a « Havre » et « no » ! Est-ce un message subliminal caché pour ne pas que je n'aille pas à ce Salon ? Le monde va-t-il exploser avec un Havrais à Hanovre ? Réponse dans le prochain numéro et message à l'équipe : si vous ne me voyez pas revenir, envoyez Jack pour venir me chercher. Bauer, pas celui de Lost hein, vu comment il n'arrive à rien en quatre saisons...

- Netgear WNR854T (routeur Câble/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.

Le lecteur/graveur de DVD

C'est fini, comme Capri, Toshiba a enfin écouté Joystick ! Le HD-DVD est définitivement mort et enterré, et le BluRay va dominer le monde. Enfin, un jour peut-être, parce qu'avec 2 millions de disques vendus cette année en Europe, dont un bon paquet offerts avec des lecteurs, ça n'est pas non plus comme si Sony pouvait se rouler dans les caisses de champagne. Drôle d'image ? Essayez et l'on en reparle...

Configs 1, 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 40 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Asus BC-1205 PT (Serial ATA), environ 200 euros TTC.



La carte mère

Le comité de prévention des hurlements vous conseille aujourd'hui d'acheter une carte mère PCI Express 2.0, même si ça semble ne servir à rien. Mais vraiment rien, parce que même avec une carte graphique 2.0, vous ne verrez qu'un gain de 2 % à tout casser. Mais croyez le comité, il risque de vous éviter un paquet de hurlements assez prochainement. Cela serait dommage d'avoir économisé 10 euros et de ne pas pouvoir profiter de *beeeeep*...

Config 1 : Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35 / Socket 775), environ 110 euros.
Config 3 : Asus P5E (Intel X38/Socket 775), environ 200 euros, ou Asus M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.



La Ram

Cela ne sert pas à grand-chose d'avoir 4 Go de Ram dans un PC sous un Windows 32 bits. Un giga sera gâché en gros au nom de votre envie de luxe. Reste qu'au prix de la Ram, c'est le genre de luxe qui nous pousserait au vice. On continue à trouver des kits entre 50 et 60 euros pour les 2 Go. Et n'oubliez pas de passer à côté des modèles overclockés : seule la PC6400 CAS5 mérite de trôner dans votre PC.

Configs 1 et 2 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 60 euros TTC.
Config 3 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz), environ 110 euros TTC.

La carte vidéo

Toujours pas de vrai haut de gamme qui ne soit pas un multi-GPU, mais on accueille avec un grand bonheur l'arrivée de la 9600 GT. On aime pas trop son nom, mais on passera outre. Cela va vite et c'est compétitif avec les meilleures offres mono GPU d'ATI. En lisant les gammes ci-dessous, on est même un peu tristes pour AMD. Allez, ça ira mieux demain...

Config 1 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC, Nvidia GeForce 9600 GT 512 Mo (PCI Express), environ 170 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 3850 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT (PCI Express) 512 Mo, environ 250 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 3870 512 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS 512 Mo (PCI Express), environ 300 euros TTC.

L'alimentation

Si Jack Bauer s'intéressait aux PC, il traquerait un à un les blocs d'alimentation bas de gamme. Ces blocs qui ont la mauvaise habitude de claquer dans vos doigts au bout de quelques heures d'utilisation. Et qui emmènent parfois avec eux votre processeur, votre Ram, votre carte mère et parfois même votre carte 3D ! Ne supportez pas le terrorisme informatique, achetez une alim de qualité !

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.









ET POKE ET PEEK

Le foot, toujours le foot, visiblement vers l'été 98 il se passait un truc important autour de ce foutu ballon rond. Ça vous dit quelque chose ?



Quel jeu de foot choisir ? Manifestement pas Sensible Soccer 98 qui se faisait alors faucher d'un tacle brutal avec une note de 35 %. Il fallait plutôt se cramponner (oh oh oh) à World League Soccer d'Eidos (75 %) ou au très officiel Coupe du Monde 98 (85 %) d'Electronic Arts. Petite mise en garde tout de même, le jeu était pratiquement identique à Fifa 98, sorti quelques mois plus tôt. Suivaient alors les previews de Carton Rouge, Profoot Contest 98 et Adidas Power Soccer 98, trois jeux vite sortis et encore plus vite oubliés. On tourne les pages et… tiens, un certain Omikron prévu pour Noël de la même année nous rappelle pourquoi la rédaction préférait, à l'époque, écrire « sortie théorique » pour ne pas trop se mouiller sur les dates. Bien vu, l'excellent jeu de Quantic Dreams sortira deux ans plus tard, affublé d'un nom plus vendeur : Nomad Soul. Et dans ce numéro où l'on peut trouver le test d'un certain Unreal, Fishbone se demande dans sa preview de Daikatana, si on ne tiendrait pas déjà là le successeur du jeu d'Epic. Vous connaissez la suite…



Oui ben en fait, non.

ESPOIR DÉÇU

On continue à tourner les pages (dans un sens puis dans l'autre, je lis les magazines n'importe comment moi) et en voilà une fort intéressante sur la présentation des premiers jeux sur DVD-Rom. On nous rappelle qu'il faudra être bien équipé pour en profiter, non seulement d'un lecteur idoine mais aussi d'un disque dur haute capacité car, je cite « imaginez un peu la full install d'un jeu de 4 Go ! ».
On l'imaginera d'ailleurs très très vite avec la sortie, la même année, d'un certain Baldur's Gate sur 5 CD (ou DVD, justement). Dix ans plus tard, on file pourtant toujours des trucs sur CD, vous êtes bien placés pour le savoir. Bref, quoi d'autre ? Améliorer sa connexion à Internet ? Un combat de tous les instants que Bob Arctor nous aide à mener grâce à un sympathique petit guide de survie en milieu numérique. Remarquez, moi, je m'en foutais, à ce moment-là j'avais déjà une connexion ADSL, hin hin. Une interview de Bill Ropper (fondateur de Blizzard) s'intéresse au futur Diablo 2 mais aussi au très attendu Warcraft Adventures, un point & click qui sera annulé quelques mois plus tard sans que l'on sache trop pourquoi. Tiens, je vais aller demander à Bill.

YAVIN



Warcraft Adventures, certains en pleurent encore…



ET toujours là !



Choisissez bien, choisissez… ahem…



346 308 Mr Bean: Coincé dans votre mobile!
346 309 Tuning et jolies filles!
NEW! 346 310 K2000
VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+ VIDÉOS: VBEAN VDELIRE... au 81122 (VMOTO au 81122)
+900 VIDÉOS: VIDECS au 81122
NEW! 346 311 Magie: Tour de carte!
346 312 Teddy l'ours tueur!
346 313 Mr Bean: Galère aux WC!
346 314 Âge de glace 2: Extrait 2
346 315 Manga: Bleach
NEW! 346 316 Star Wars: Le réveil de Dark Vador
BRUITAGES MP3
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+ BRUITAGES: BANIMAUX BHORREUR BBEBES BSLAM.. au 81122
+700 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
NOUVEAU! QUALITÉ Hi-Fi MP3
Au banjo NEW 346 485
Ballon de baudruche NEW 346 486
Battements de coeur 346 487
Bébé appelle maman 346 488
Bébé qui parle 346 489
Bébé qui rigole 346 490
Bébé se marre 346 491
BigZ: "T'as un texto" 346 492
Bruits érotiques 346 493
Cache-cache visiophonie NEW 346 494
Cigales 346 495
Classé X 346 496
Décrochez, oui chef! 346 497
Eclair et tonnerre 346 498
Electro orientale NEW 346 499
Festival de pets 346 500
Forêt zen 346 501
Fou rire de bébé 346 502
Jingle de jeu télévisé NEW 346 503
Message d'aéroport "Un texto..." NEW 346 504
Miaulement de chat 346 505
Mitrailleuse lourde 346 506
Moteur de Ferrari 346 507
Moteur de moto 346 508
Mr Bean imitant un téléphone 346 509
Pets 346 510
Prout! Rire sadique! 346 511
Réveil des lutins NEW 346 512
Réveil paillard (Chanté) NEW 346 513
Rire démoniaque 346 514
Rires de bébé 346 515
Sirène de police 346 516
Star Wars-Combat au sabre laser 346 517
Techno killer 346 518
Ton téléphone te parle 346 519
Ultrasons extraterrestres 346 520
Vieux téléphone 346 521
Youyous arabes 346 522
"Allo! Ici la gendarmerie!" 346 523
"C'est l'heure de se lever!"+réveil 346 524
"C'est qui qui sonne? Oh, c'est moi..." 346 525
"décroche ou j'le pète!!" (cri hystérique) 346 526
"Décroche!" (Mafieux) 346 527
"Décroche, allez, décroche!" 346 528
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 346 529
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 346 530
"Hummm! Chabal!" 346 531
"J'ti jure, ji t'aime, ji t'adore" 346 532
"Je réponds pas aux cons..." NEW 346 533
"Mais décroche!!" (hystérique) 346 534
"Moi j'ai un texto" (Moqueur) NEW 346 535
"Nous zafons les moyens..." 346 536
"Ouvrez, police!" 346 537
"T'as un texto" (Hystérique) NEW 346 538
"Un appel pour vous... Chef! Oui! Chef!" 346 539
SONNERIES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81122 (le parrain au 81122)
+ SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SITALIE SLATINO SMETAL SPAILLARD SPOP SRAI SRAP SROCK STECHNO STV SVARIETE SWORLD SZOUK... au 81122 (rap au 81122)
+8000 SONNERIES: SON au 81122
RAP, RNB
A fleur de toi 346 317
A la bien 346 318
Apologize 346 319
Assassin de la police 346 320
Boulbi 346 321
C'est chelou 346 322
Candy shop 346 323
Dangerous NEW 346 324
Do you wanna dance NEW 346 325
Façon Sex 346 326
Ferme les yeux et imagine-toi 346 327
Garçon 346 328
Get your money NEW 346 329
Halla Halla 346 330
Hold it don't drop it NEW 346 331
Hot stuff 346 332
Il avait les mots 346 333
J'suis blanc 346 334
Last Night 346 335
Les blancs ne savent pas danser 346 336
Lettre du front 346 337
Ma soeur 346 338
No one 346 339
Parle à ma main 346 340
Run the show NEW 346 341
Scream NEW 346 342
Still D.R.E. 346 343
Stronger 346 344
The way I are 346 345
POP, ROCK
Comme j'étais en vie 346 346
Hotel California 346 347
Love today 346 348
Relax 346 349
Starlight 346 350
MÉTAL, HARD ROCK
Back in black 346 351
Hell bells 346 352
Highway to hell 346 353
Lithium 346 354
Lonely day 346 355
Master of puppets 346 356
Nothing else matters 346 357
Thunderstruck 346 358
What I've done 346 359
VARIÉTÉS
3ème sexe 346 360
4 mots sur un piano 346 361
5ème Symphonie 346 362
Allumer le feu 346 363
Aux arbres citoyens 346 364
Ça fait mal 346 365
Cette fois NEW 346 366
De temps en temps 346 367
Désenchantée 346 368
Désolé pour hier soir 346 369
Divine idylle 346 370
Double je 346 371
Ecris l'histoire 346 372
VARIÉTÉS (suite)
Face à la mer 346 373
Jacques a dit 346 374
Je viens du Sud 346 375
L'aigle noir 346 376
Les lacs du Connemara 346 377
Mise au point NEW 346 378
Mistral gagnant 346 379
On s'attache 346 380
TOP!
TOP au 81122: top permanent!
Parle à ma main 346 381
Il avait les mots 346 382
Alive 346 383
Lettre du front 346 384
Ça fait mal 346 385
Apologize 346 386
No one 346 387
Ferme les yeux et imagine-toi 346 388
C'est chelou 346 389
Don't stop the music 346 390
NCIS 346 391
Prison Break S1 346 392
Dr House 346 393
Parce qu'on ne sait jamais 346 394
Plus là NEW 346 395
Tourner ma page 346 396
Vivo per lei 346 397
DANCE, ELECTRO
A cause des garçons 346 398
Alive 346 399
Harder better... live 07 346 400
Baby when the light 346 401
Blink 346 402
Calabria 2007 346 403
D.A.N.C.E. 346 404
Danz NEW 346 405
Don't stop the music 346 406
I like it, I love it NEW 346 407
Kamaté (Rugby 2007) 346 408
Love is gone 346 409
Relax, take it easy 346 410
Sucker NEW 346 411
What is good NEW 346 412
ZOUK, REGGAE
She's royal NEW 346 413
ITALIE, LATINO
Ti amo 346 414
RAÏ, ORIENTAL
Abdel Kader 346 415
CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb 346 416
24h-Sonnerie CTU 346 417
Agence tous risques 346 418
Amélie Poulain 346 419
CINÉ, TV (suite)
Amicalement vôtre 346 420
Benny Hill 346 421
Bob l'éponge 346 422
Camping 346 423
Cold Case 346 424
Desperate Housewives 346 425
Dr House 346 426
Dragon Ball GT 346 427
Dragon Ball Z 346 428
Dragon Ball Z-Chala head chala 346 429
Dragon Ball Z-We got power 346 430
Full metal alchemist 346 431
Ghost 346 432
GTO 346 433
Heroes VF 346 434
HSM-Breaking free 346 435
Il était une fois dans l'Oued 346 436
James Bond 346 437
L'exorciste 346 438
La 7ème compagnie 346 439
La Boum 346 440
La panthère rose 346 441
La soupe aux choux 346 442
Le bon, la brute et le truand 346 443
Le Parrain 346 444
Le seigneur des anneaux 346 445
Les bronzés font du ski 346 446
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 346 447
Les Experts (CSI)-Miami 346 448
Les frères Scott 346 449
Les Simpson 346 450
Les têtes brûlées 346 451
Magnum 346 452
Midnight Express 346 453
Mission Impossible 346 454
Mon nom est personne 346 455
Naruto 346 456
Naruto-Go 346 457
NCIS 346 458
Paris NEW 346 459
Pirates des Caraïbes 3 346 460
Plus belle la vie 346 461
Prison Break S1 346 462
Prison Break S2 346 463
Pulp Fiction 346 464
Quelque part 346 465
Requiem for a dream 346 466
Resident evil 346 467
Rocky Balboa 346 468
Rocky III-Eye of the tiger 346 469
Scarface 346 470
Top Gun 346 471
PUBS TV
Axe-Bom chicka wahwah 346 472
Gemey NEW 346 473
Guitar Hero III-Paint it black 346 474
MacBook Air NEW 346 475
BRUITAGES, FÊTES
Bali Balo 346 476
J'ai la... qui colle 346 477
La digue du... 346 478
Les filles de camaret 346 479
Sirène de police américaine 346 480
Sonnerie vieux téléphone 346 481
HYMNES, RÉGIONS
Hymne Breton 346 482
Hymne Corse 346 483
Le chant des partisans 346 484
*Tarifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/mn - 31313: sms non surtaxé.
81122: 3 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!
83111: Votre jeu à 4,5 € (1 sms à 4,5 € ou 3 sms à 1,5 € + prix du sms).
SMS+
Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17, précisez le numéro du téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. Wap: Pour télécharger votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. Copyrights: copyright d'un article: envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. ©2007 Les Editions Albert René/Goscinny-Uderzo ©2007 CASE PRODUCTIONS / Licensed by Endemol International BV©2007, Tête de Prod-Original format Licensed by Endemol International B.V. All Rights Reserved. ©2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, Les Sims sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. La roue de la fortune ©2006 Califon Productions, Inc. ©2006 SOE. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (même adresse que le remboursement). Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!
Pixtel
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
346 250
346 237
346 246
346 244
346 252
NEW! 346 283
346 239
NEW! 346 295
346 240
346 245
346 235
346 233
346 238
346 248 La Roue de la fortune
NEW! 346 286 Super Collapse
346 274 Zuma
NEW! 346 287
NEW! 346 288
NEW! 346 289
NEW! 346 290
NEW! 346 298
JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER: Référence au 83111 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 83111 (PES au 83111)
+ JEUX: J3D JACTION JARCADE JBRIQUE JCARTES JCEREBRAL JCOURSES JFLIPPER JGUERRE JHORREUR JMOTO JPLATEFORME JPOKER JREFLEXION JSIM JSOCIETE JSPORT JSTRATEGIE JTV... au 83111 (J3D au 83111)
+1300 JEUX MOBILE JEUX au 83111
NEW! 346 292
346 293
NEW! 346 306
NEW! 346 297
NEW! 346 307
346 265
NEW! 346 281
NEW! 346 296
NEW! 346 282
346 271
NEW! 346 285
NEW! 346 269
346 253
NEW! 346 291
346 234
346 268
346 243
NEW! 346 300 Bubble Town
346 276 Block Breaker DX
NEW! 346 301 Super Mahjong Quest
346 279 Billard Pro 3D
NEW! 346 302 Luxor 2
NEW! 346 303 Bejeweled
346 277 Casino 12 pack
346 272 Solitaire 4 en 1!
346 247 Bubble Gun
NEW! 346 304 Inspheration
persomobiles
81122 0899 706 222
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS› Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 346383 au 81122 pour la sonnerie Alive.
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
346 540 NEW!
346 541 Alex et Jean
346 542 BILLY NEW!
346 543 Bruno
L'abus de câlins avec Bruno est bon pour la santé
346 544 SYLVAIN
346 545 Julien
346 546 SEBASTIEN
PRÉNOMS
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122 (346542BILLY au 81122)
+700 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122
346 547 Farida
346 548 MAXIME
346 549 KEVIN
346 550 Alicia
346 551 Nicolas
L'abus de bisous avec Nicolas est bon pour moi
346 552 NICOLAS
346 553 Dominique NEW!
346 554 Amina
EN EXCLU ILS S'AIMENT! Emma et Adrien c'est officiel...
346 555 Emma et Adrien
346 556 Estelle
346 557 CHRISTINE
MON COEUR APPARTIENT A CHRISTINE
346 558 Antoine
346 559 MATHIEU
346 560 Mon Ange
346 561 Cindy
346 562 ALAIN
346 563 Nico + Aurélie
346 564 Cécile NEW!
346 565 Gibbs
346 566 Marion et Lucas
346 567 Olivia
346 568
NEW! 346 569
346 570
346 571
346 572 Il lèche votre écran!
346 573 Il pleure, c'est trop mignon!
346 574 Il vous fait un clin d'oeil!
346 575
346 577
346 578
346 579 Il lave votre mobile!
346 580 Pipi dans le mobile, quel coquin!
346 581 Il pète, c'est trop mignon!
346 582 Vache hystérique!
346 613 Il s'écrase sur votre écran!
346 583
346 576
346 584 Il court au Crabe Croustillant!
346 585 Son regard illumine le ciel!
346 586
346 587
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+LOGOS: LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LDRAPEAUX LHORREUR LKITTY LNANAS LNEONS LTUNING... au 81122 (LBEBES au 81122)
+7000 LOGOS: LOGOS au 81122
NEW! 346 590 Attention mobile alien!
346 591
NEW! 346 592 God of War
NEW! 346 593
NEW! 346 594
346 595
346 596
NEW! 346 588
NEW! 346 589 Mobile hanté!
346 597
346 598
346 599 Un regard effrayant!
346 600 Rémy coincé dans votre mobile
346 602
346 603
NEW! 346 604 Attention, Il mange l'écran!
346 605 Le Hummer explose l'écran!
346 606
346 607
346 608
NEW! 346 609
346 610
346 611
NEW! 346 612